PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

SPECIALE ABONNEE EDITIE

BLACK





De een laat wel eens gluiperige stinkwindjes en kijkt dan z'n omgeving licht verwijtend aan, de ander peutert in z'n neus en steekt het snel het gedolven spul in z'n mond als niemand kijkt... Hebben de PU redacteuren ook van die stiekeme dingetjes/heimelijke genoegens?

JAN



Ik vind koken erg leuk maar ach, daar kun je in deze tijd gewoon voor uitkomen, toch? Wat ik wel stiekem doe, is met 180 km over de A10 scheuren. Het onderscheppen van de bekeuringen is een sport op zich want als mijn vrouw die bon vindt, krijg ik de wind van voren...

JEROEN



Een bokbiertje leegklokken na 't hardlopen; zo ontzettend lekker maar zo ontzettend slecht voor het herstel, en het mag natuurlijk nog niet van mams. Verder gedichtjes met de flessenpost versturen in Animal Crossing in de hoop er iets moois voor terug te krijgen.

J.J.



Ik kan het nog steeds niet laten om zoutpotjes in een restaurant open te draaien en de dop er los op te laten zitten. Call me stupid, maar het is natuurlijk wel lachen als iemand een bulk zout over zijn Boeuf Stroganoff van 20 euro donderstraalt.

JURJEN



Als het erg druk is op een treinperron, stap ik in bij de eerste klas, om vervolgens meteen de bocht om te slaan naar de tweede klas. Vervolgens wurm ik mij langs de laatste uitstapper om een fijn zitplaatsje te kunnen kiezen!

ED



Mmmm, dat neuspeuteren uit de intro komt me wel bekend voor maar als het goed is weet niemand dat, dus laten we het daar maar niet over hebben. Melk drinken uit het pak doe ik nog wel eens, hoewel me dat door echtgenote en kinderen streng is verboden.

MURIELLE



Wat bedoelen jullie voor dingen? Dat ik dezelfde tampons de volgende maand ook weer gebruik of zo?
Nee echt, ik ben veel keuriger dan jullie denken. Als me iets te binnen schiet, laat ik het nog wel weten...

STEVEN



Als ik boodschappen doe, heb ik vaak een jas aan met hele grote zakken. Ik heb dan één dingetje in m'n handen en mag dan vaak voor bij de kassa. Moet je die gezichten zien als ik nog zo'n stuk of tien andere kleine boodschappen uit m'n jas vandaan haal...

BORIS



Ik haat het vervangen van de rol toiletpapier. De afspraak is dat degene die 'm opmaakt, een nieuwe pakt en ophangt. Ik probeer altijd zo uit te komen dat er nog een paar millimeter papier aan de rol zit, en dan is het dus de beurt aan mijn vriendin.

NIELS



Ik blijf nog wel eens in bed liggen terwijl ik andere dingen moet doen, maar dat geldt volgens mij voor alle PU redacteuren.
En weet je dat ik altijd mijn schoenen uitdoe in de bioscoop en dat echt heerlijk vind?

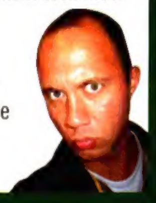
GROTE JONGEN



Stond ie een paar nummers geleden al met een dikke bier in z'n hand en een maand later zwoel te dansen met een chick in een Spaanse disco, ook nu weer laat Mini-Niels zien toch echt een grote jongen te zijn door de developer van Fight Night een maand door een rietje te laten eten. Oké wat stoere foto's betreft, heeft Niels inmiddels laten zien dat ie er helemaal bij hoort. En volgens Ed geldt dat ook al voor het inleveren van z'n artikelen. "Die gast is nog maar koud binnen en heeft nu al net zo'n schijt aan de deadlines als de rest van het zooitje!" Ja, die kleine Niels weet zich verdomd snel aan te passen...

BLACKBUSTER

Bij de term blockbuster denk je al snel aan een zeer succesvolle bioscoopfilm. In de twee wereldoorlog werd de naam echter ook door de RAF gebruikt voor de zwaarste bommen uit hun assortiment. Deze bommen kregen die naam omdat men beweerde dat ze krachtig genoeg waren om hele huizenblokken weg te vagen. In de praktijk werd dat echter niet waargemaakt maar gebruikte men deze bommen om over een groot oppervlak de daken van de gebouwen af te blazen, zodat de kleinere bommen daarna makkelijker naar binnen konden dringen.
Ook onze coverview van deze maand staat in het teken van het doelbewust slopen van delen van de omgeving in een oorlogssituatie. Het slim gebruik maken van je wapens en je omgeving om zo een voordeelsituatie te creëren.
Maar net als bij de blockbuster bom, bleken de daadwerkelijke prestaties van de game ietwat overdreven. Niet alles kon (zoals beloofd) kapot, maar 'slechts' een deel en die actie werd ook nog een beetje gestuurd. Tja, en als je meer belooft dan je waarmaakt, volgt altijd een lichte teleurstelling, hoe goed de game ook is.
Wat dat betreft is de bioscoopbetekenis voor de term blockbuster wellicht toch meer van toepassing op Black dan die van de bom. Deze vindt z'n oorsprong namelijk in het feit dat de films uit Hollywood vroeger in totaalpakketten, 'blocks', aan de bioscopen werden verkocht. Om die ene topfilm (die uit het block buste) te kunnen tonen, moest je ook de wat mindere films draaien.



NIELS

IEMAND MOET HET DOEN



De globetrotters van onze redactie kijken niet snel meer vreemd op als ze tijdens een perstrip hun luxe onderkomen waar dan ook op de aardkloot aanschouwen. Toch moest Jan bekennen dat ie zelden zo luxe was ondergebracht als onlangs in het Hilton hotel in Chelsea, alwaar hij The Elder Scrolls IV (zie elders dit nummer) mocht checken.
Z'n hotelkamer bevatte twee toiletten, aparte woonkamer, keukenblok, slaapkamer, twee mega TV's, enorm balkon met havenzicht etc. De goedkoopste cocktail kostte 18 euro maar die fles champagne van een kleine 400 euro was ook best lekker, aldus Jan. En toen hij 's avonds vermoeid z'n bedje opzocht, waren 't bedlampje keurig aangeknipt, de lakens opengeslagen en pantoffels naast het bed gezet door de housekeeping.
En dan hebben we 't nog niet gehad over de gym, het businesscentrum (24 uur open) met gratis highspeed internet en de nieuwste PC's en Mac, zwembad, sauna, massageroom, stoombad....

NATIONALE VOORLEESDAG

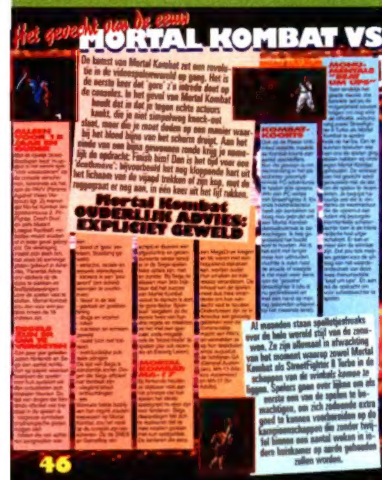


31 januari jl. was het weer 'Nationale Voorleesdag'. Op die dag lezen bekende Nederlanders voor op basisscholen en crèches. Ook basisschool de Achthoek uit Amsterdam wist een in de buurt wonende BN'er te strikken: niemand minder dan onze Jan!
Gelukkig hoefde Jan niet uit eigen werk voor te lezen zodat het kleine grut typische Jan-uitdrukkingen als 'buitenaardse planeten', 'lariekul', 'een ruiterlijk belegde boterham' en 'bevriezend ijs' werden bespaard. Onze woordkunstenaar hield het bij De Parapluman van Roald Dahl.
Grappig was dat de kids na afloop veel meer interesse toonden in Jan dan tijdens het voorlezen omdat ze toen al hun vragen over games en consoles aan onze beroemde collega mochten stellen.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Later dit jaar verschijnt er weer een nieuwe Mortal Kombat game, genaamd Armageddon. In het volgende nummer kun je daarom een interview lezen met Ed Boon, het brein achter de Mortal Kombat serie.
Dit en het feit dat de allereerste MK precies 12 1/2 jaar geleden verscheen, leek me een mooie reden om eens in mijn ouden doosch te speuren naar de eerste keer dat we over dit fenomeen schreven. Tijdens het lezen van de desbetreffende PU (nummer 3 uit 1993) werd me meteen duidelijk dat we toen nog niet veel gewend waren op het gebied van geweld. Op de cover stond over MK: "Kan het nog smeriger?" en ook in de preview zelf werd vrijwel alleen maar gesproken over de gorefactor. Verder viel me op dat die game voor de SNES ruim twaalf jaar geleden al 179 gulden kostte (ruim 80 euro) en dat de vormgeving er sinds die tijd wel iets op vooruit is gegaan....

ED



Het gevecht van de eeuw
MORTAL KOMBAT VS.

De komst van Mortal Kombat zet een revolutie in de videospelenwereld op gang. Het is de eerste keer dat 'gore' z'n intrede doet op de consoles. In het geval van Mortal Kombat houdt dat in dat je tegen echte acteurs knokt, die je niet simpelweg knock-out slaat, maar die je moet doden op een manier waarbij het bloed bijna van het scherm druipt. Aan het einde van een bijna gewonnen ronde krijg je namelijk de opdracht: Finish him! Dan is het tijd voor een 'deathmove', bijvoorbeeld het nog kloppende hart uit het lichaam van de vijand trekken of zijn kop, met de ruggegraat er nog aan, in één keer uit het lijf rukken.

Mortal Kombat
OUDERLIJK ADVIES: EXPLICIET GEWELD

Al maanden staan spelletjesfreaks over de hele wereld stijf van de zenuwen. Ze zijn allemaal in afwachting van het moment waarop zowel Mortal Kombat als StreetFighter II Turbo in de schappen van de winkels komen te liggen. Spelers gaan over lijken om als eerste een van de spellen te bemachtigen, om zich zodoende extra goed te kunnen voorbereiden op de kampioenschappen die zonder twijfel binnen een aantal weken in iedere huiskamer op aarde gehouden zullen worden.

46



INHOUD























48 TOPSCORE: DEAD OR ALIVE 4

De gameplay van deze nieuwe DoA is ijzersterk en levert knokpartijen op die je nooit eerder hebt gezien in een vechtspel. De dynamiek en snelheid zijn ongekend en dan hebben we het nog niet eens gehad over de verbluffende graphics en al die heerlijk deinende dikke tie... sorry.



36 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Zelden waren gamejournalisten na afloop van een perstrip zo eensgezind in hun oordeel, en ook Jan sloot zich volmondig bij de vrijwel unanieme conclusie aan: The Elder Scrolls IV: Oblivion zou best eens dé RPG van 2006 kunnen worden.



40 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Volgens Jan schijten de makers van Battlefield nu al zeven kleuren stront als ze denken aan hun komende concurrent Quake Wars. Jan ging op bezoek bij de studio van Splash Damage om eens uit te zoeken wat ons daadwerkelijk te wachten staat.

22 FINAL FANTASY XII

De nog immer razend populaire Final Fantasy serie slaat een nieuwe weg in waarbij met name het turn-based vechtsysteem op de schop is gegaan. Steven en Niels speelden een aantal levels en dat leverde de nodige discussie op.

56 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Advanced Warfighter is grafisch gezien een van de mooiste Xbox 360 games tot nu toe. Ook qua gameplay zit 't wel snor waarbij de multiplayer via Xbox Live de game volgens Boris zelfs tot naar niveau meesterwerkje tilt.



32 SPECIAL REPORT NINTENDO'S KEEP EVOLVING

Steven speelde tijdens een Nintendo event in Engeland uitgebreid met een aantal komende DS toppers. Het zal je niet verrassen dat daarbij z'n aandacht vooral uitging naar Metroid Prime: Hunters.

★ KORTE VRAAGJES ★

Yo dé gasten en de enige echte powerchick,
Ik heb ff een paar vraagjes.
1. Welke pizza vinden jullie het beste?
2. Waarom geen blad voor deze vraagjes apart maken?
3. Hoeveel krijg ik betaald als ik alle bijschriftjes kom maken bij jullie?
4. Welke game moet ik kiezen voor mijn wishlist 2020:
-Metal Gear Not So Solid 20 of
-Grand Theft Auto: Look what's left of the world?
Hopelijk beantwoorden jullie mijn vraagjes positief.
Ik ben een redelijk labiele persoon die lijdt aan adhd en pyromanische trekken vertoont bij het zien van kleine ruimtes (ter grootte van een PU kantoortje).

Dimitri | Internet

1. Pizza Cremagenere con Aringa, oftewel een slagroompizza met stukjes haring.
2. Zolang de vragen het niveau hebben van die van jou, houden we het graag kort.
3. Wat dacht je van gratis koffie en een hand van ons allemaal?
4. Wij dachten aan The Legend of Zelda: Don't stop touching my boots.

Yo gasten,
Ik heb een paar korte vraagjes.
1. Wanneer komt Fifa Street 2?
2. Kan je een veld maken met Fifa Street 2?
3. Wanneer komt de PlayStation 3?
4. Hoeveel gaat de PlayStation 3 ongeveer kosten?
5. Kan je PS2 games op de PlayStation 3 spelen?

Bryan van Delft | Internet

1 Deze maand lees je de review, op 3 maart komt ie uit.
2 Ja, je eigen trapveldje om het zo maar te zeggen.
3 Waarschijnlijk eind 2006, begin 2007.
4 Dat weten we nog niet.
5 Volgens de laatste geruchten zou dat kunnen.

Beste redactie,
1. Heet de nieuwe GTA, GTA London?
2. Klopt het dat de game nu voor ongeveer 60% af is?
3. Komt deze versie ook uit voor de PlayStation 3?
4. Is Modden legaal?
5. Ik vind jullie het beste blad. Ga zo door!

Anish Raghubardayal | Huizen

1. We gokken eerder op GTA Miami.
2. Waarschijnlijk zijn ze al een stuk verder.
3. Dat is wel aannemelijk.
4. Het modden van je console is niet echt verboden maar je verspeelt er bijvoorbeeld wel je fabrieksgarantie mee.
5. Hé, da's geen vraag, maar een keihard feit!

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

MUURSCHILDERING

Yooo dudes,
Ik wil gewoon laten zien wat mijn vader heeft geschilderd op mijn slaapkamermuur. Het heeft hem een klein weekje gekost en heel wat concentratie het is ongeveer een meter breed en een halve meter hoog. Dat is wat anders dan een PU-poster of sticker!
MZZL!

Jeroen | Internet

Tja, daar kan de muurschildering die Jan voor veel geld op de muur van zijn gameskamer liet aanbrengen, inderdaad niet tegenop. Kies maar een mooie EA game voor je vader uit.



GETRAUMATISEERDE VADER

Hallo,
Ik ben een vader van 36 jaar oud. Ik weet dat jullie mij niet serieus nemen maar ik heb mijn vijftienjarige zoon net betrapt op het spelen van een spel waarin het de bedoeling was mensen van het leven te beroven. Ik heb zijn spelcomputer ingenomen en hij heeft een week huisarrest.
Ik vind dit niet meer dan terecht. Maar nog schandaliger vond ik het feit dat hij het spel gewoon kon kopen in de winkel terwijl op het doosje '16+' staat. Nog schandaliger vind ik het dat jullie het spelen van dit soort agressieve en onmenselijke praktijken promoten. Hierdoor worden kinderen aan allerlei gruwelijkheden blootgesteld. Zelfs een volwassen man als ik ben nog nooit in contact gekomen met dit soort gruwelijkheden.
Nu vragen jullie wat mij zoon zoal speelt: wel, die keer dat ik hem betrapte botste hij zojuist met zijn auto een andere weggebruiker van de baan. Nu zullen jullie je afvragen wat het probleem is. Wel, in het echte leven zou de bestuurder van het voertuig dat betrokken is bij dat ongeluk het niet overleefd hebben. Op deze manier geeft het spel een verkeerde indruk van de realiteit. Hierdoor gaat de jeugd denken dat het leuk is om ongelukken te veroorzaken en dat je er zonder ook maar een haar te krenken vanaf kunt komen.
Zien jullie niet in dat jullie met jullie blad medeverantwoordelijk zijn voor het vergroten van het leed op deze toch al gruwelijke wereld?
Met vriendelijke groet,

J. Kooijman | Internet

Beste meneer Kooijman. Op je 21e een kind krijgen (al is het dan een zoon) lijkt ons ook heel gruwelijk en dat dit trauma door u nooit verwerkt is, maakt u met uw schrijven wel duidelijk.
U bent bij deze uitgenodigd om mee te doen aan onze jaarlijkse kartwedstrijd met 30 centimeter voorsprong op Ed, Boris en J.J., en ja, da's ook gruwelijk.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

MARIO KART

Hallo PU-tjes en PU-tinnetjes,
Nog niet zo gek lang geleden zat ik met een zeer ernstig probleem. Het volgende deed zich voor.
Ik kwam op een dag thuis en had een nodige behoefte Mario Kart DS te spelen. Ik was helemaal verslaafd aan dat spel er was niks zinnigs met me te doen of te bespreken want ik was gewoon afwezig alleen vanwege die game. Zat helemaal in dat spel kon er echt niks aan doen ik weet niet wat dat was, later wilde ik de game online spelen TOTDAT... er geen internet was, storinkje wordt dan gezegd.
En daar zat ik dan heel de game uitgespeeld klaar voor online gaming met Nintendo (eindelijk) heb je geen internetverbinding wegen een storinkje van drie dagen.
Ik was bedroefd kon er niet van slapen, niet van eten en al bijna niet meer mee leven, WHY ME dacht ik. Waar heb ik dat aan verdiend????
TOTDAT... ik het idee kreeg zelf een Mario Kart baan te creëren. Na veel zoeken denken en een beetje bouwen had ik m'n baan af en zie hier het resultaat.
Een Mario Kart Game Boy course....met de Game Boy bridge de GBA SP voor de nodige info over de rijders... en als klap op de vuurpijl de limited edition Game Boy Micro Famicom Edtion (ja die alleen in Japan verscheen) als reclamebord en de diverse Game Boy cassettes voor het parcours.
Een vriend van me kwam later de dag nog op bezoek en begon me vragend, lachend en nog net niet smekend aan te kijken... Je weet wel, echt zo van 'laat mij eens proberen'.
We hebben tot laat in de avond zo door gegoocheld met verschillende ontwerpen zoals op de foto TOTDAT... het internet weer werkte natuurlijk.

Patrick | Breda

De mannen in de witte jassen zijn inmiddels onderweg, evenals deLOI-cursus kommagebruik.



EITJE BAKKEN

Yo gasten van de PU,
Ik zat drie minuten geleden een beetje de PU door te spitten en dan kom ik meerdere malen tegen dat een aantal van jullie zeggen (Jan en Boris) dat de voeding van de 360 ongezond warm wordt.
Ik heb zelf ook een 360 en heb ongeveer vijf uur achter elkaar gegamed vandaag en hij was gewoon koel daarna. Nou ja koel is een groot woord, hij was in ieder geval niet super warm. Gewoon normaal zou ik zeggen. Bij een maat van mij ook, die had ook flink zitten gamen en volgens hem was ook zijn voeding gewoon normaal, niet 'ongezond' warm. Ik weet niet wat voor voeding jullie hebben maar misschien moeten jullie dan eens een nieuwe aanvragen bij Microsoft. Want hij wordt bij mij en bij anderen echt niet zo warm dat je er een ei op bakken kan ofzo.....
De PU zelf is top. Ga zo door...

Robert | Internet

Een eitje op bakken? Wat dacht je van een slagroompizza met haring? Heb je de omvang van dat ding wel eens gezien?

BACKWARDS COMPATIBLE

Geachte redactie Power Unlimited,
Sinds kort mag ik me gelukkig prijzen met de Xbox 360. Ik game al een dikke 25 jaar en moet zeggen dat dit apparaat ontzettend veel potentie heeft, vooral Xbox Live werkt erg goed. Ik ben echter al uitgespeeld met de eerste generatie Xbox 360 games. Omdat ik nooit een Xbox heb gehad (wel alle Nintendo consoles, Sega consoles, PlayStation 1+2 en PC) besloot ik om een Xbox game te kopen. Men pretendeerde dat de Xbox 360 backwards compatible was althans sommige spellen dan. Het spel dat ik wilde hebben, Ninja Gaiden, stond gelukkig op de lijst dus ik naar de winkel en kopen die game; 19,99!! dus dat was de moeite waard. Ik heb thuis alles geprobeerd om het spel draaiende te krijgen op mijn Xbox 360 (patches downloaden vanaf Xbox Live maar niks werkte. Toen ik echter wat dieper ging graven, bleek dat Ninja Gaiden het nog niet deed en men druk bezig was om een patch te krijgen voor het spel.
Ondanks dat ik het een mooi apparaat vind, is het wel duidelijk dat men toch wat steekjes heeft laten vallen gedurende de productie. Dus voor een ieder; je bent gewaarschuwd. Niet alle Xbox spellen draaien op de Xbox 360 ondanks dat men dit wel aangeeft...

Groet Erik Wolbers | Internet

Je hebt helemaal gelijk Erik en zoals we het zelf altijd zeggen, of je doet het goed of je doet het niet. Wat dat betreft had Microsoft het eigenlijk gewoon moeten laten, want zo is het een rommeltje en weet niemand waar ie aan toe is.

50 CENT



Beste PU redactie,
Nu ben ik er niet de man naar om overal (gerechtvaardigde) kritiek op te uiten maar de review van de game 50 Cent: Bulletproof was zo overduidelijk door een blanke man geschreven dat ik mij genoodzaakt zag om hiertegen in verzet te komen. Ik ben naast een fervent gamer ook nog een liefhebber van hiphop. Nu moet ik eerst stellen dat 50 Cent zich zeker niet een der beste rappers mag noemen, maar Boris schetst toch een verkeerd beeld van Curtis "50 Cent" Jackson.
Boris verzekert de lezer dat 50 Cent vanaf het begin van zijn roemruchte carrière een massaproduct is geweest, maar hier ben ik het niet mee eens. 50 Cent is al negen jaar actief in de underground rapscene van New York waar hij met mixtapes als God's Plan en zijn eerste studioalbum Power Of The Dollar (mede geproduceerd door de inmiddels overleden Jam Master Jay) een legende werd.
Feit is dat Fif' een underground held was voordat hij zijn ziel verkocht aan head honcho van Interscope, Jimmy Lovine. Pas hierna ging hij aan het werk met de legendarische Dr. Dre.
Overigens, Eminem als eerste project van Dr. Dre? Dr. Dre maakte zijn opkomst in de scene met supergroep N.W.A. alvorens hij legendes heeft opgebouwd als Snoop Doggy Dogg (niet de huidige, oude en gewoonweg belachelijke Snoop Dogg), The Firm, DOC en inderdaad Eminem.
Nu wil ik overigens niet beweren dat 50 Cent: Bulletproof een goede game is, het zal ongetwijfeld een commercieel product zijn alleen maar bedoeld om mensen die geloven in de huidige G unit hype, ondanks de waarschuwingen van Public Enemy in '88 (ik geloof dat Jan de naam van Public Enemy eens heeft genoemd in een preview van de PS2, waarvoor hulde).
Waar Boris dat verhaal van Booboo vandaan heeft mag Joost weten want ik heb dit even belachelijke als vreemde verhaal nog nooit gehoord. Voor zover ik weet, is Fif' al negen jaar louter bezig met hiphop.
Met vriendelijke groet,

Tim Dekker | Internet

Fif'? Onze tante heeft een poedeltje dat zo heet...

SCHADUW

Ik zit al tijden te wachten op jullie response op de Shadow The Hedgehog Game. Maar dat jullie dit spel tot de zwarte bladzij van de Sonic games rekenen vind ik bond en kortaf. Ik heb het spel in huis gehaald een maand voor die review en wil duidelijk maken dat het spel lang niet zo slecht is.
Wat betreft de homing attack: Ja bij de "eindbazen" heeft deze na vijf "airborn" homing attacks de neiging om te falen. Maar zeg zelf; het zou te makkelijk wezen om constant op die A knop te rammen.
En de snelheid in de game is hoger dan in Sonic Heroes, alwaar je steeds van personage moest wisselen om eens door een blokkade te komen.
En ahem... zwiepende camera? Haperend beeld? Hadden jullie krassen op de disk want ik merk daar niets van...
Goed, ik geef wel toe dat de graphics beter konden, die waren zeer aan de matige kant. Overigens waren die even goed als Sonic Heroes >_>...
En de overgevoelige reactie.... ja oké het is af en toe aanwezig maar mijn gameplay lijdt er niet echt onder.
Met alle respect vraag ik aan onze trouwe rechter Judge Ed om dit spel van een gedegen oordeel te herzien. Shadow is geen Sonic. Witte chocola is geen zwarte.

Ron | Internet

Judge Ed: "Witte chocola is geen zwarte, maar het is wel allebei chocola."



★ KORTE ★ VRAAGJES

Beste PU,
1. Hoe weet je welke Xbox-spellen je ook op de Xbox 360 kan spelen?
2. Weten jullie nog een goede walkthrough voor POP Warrior Within?
3. Hoe zit het met de online functie op de Xbox 360 (moet je er voor betalen of niet)?
4. Hoe zit het met de gold-online versie? (wat is er anders aan?)

Tiemen van der Vuurst | Internet

1. Op de Xbox website vind je een lijst met games, maar zoals je in een van de brieven op deze pagina kunt lezen, klopt die lang niet altijd.
2. Kijk eens op www.gamefaqs.com
3. Er is een gratis variant en een variant waarvoor je moet betalen.
4. Met gold kun je online gamen en met de zilveren editie niet.

Hey Redactie,
Effe een paar vraagjes.
1. Moet ik echt een 360 gaan kopen of komen er ook nog veel games op mijn Xbox uit?
2. Wat is de beste 'Live' game tot nu toe op de 360?
3. Kun je je Xbox Live account overzetten naar een 360 Live account?
4. Weten jullie misschien iets over een expansion voor Call of Duty 2 of misschien Call of Duty 3?
5. Kunnen jullie tegen EA en Activision zeggen dat ze niet van die shooters op rails moeten maken?
6. De Game Boy Micro lijkt me een vet dingetje (ik heb nog geen handheld). Raden jullie hem ook aan?
7. De PSP vind ik sowieso al te duur, dus ik twijfel tussen de Micro en de DS, kunnen jullie helpen?
8. Zeg tegen Jordi Peters dat hij leuke strips maakt! vooral oktober 2005.
9. Effe een vraagje voor Ed: komen alle teksten nu wel op tijd binnen nu Skate weg is?

DaBomB | Internet

1. Een 360 kopen is bij ons weten niet verplicht, maar er komt verdomd weinig meer uit op de Xbox.
2. Op dit moment is dat Project Gotham Racing 3.
3. Yep, en vrij gemakkelijk ook.
4. Helaas, daar weten wij nog niets van.
5. EA en Activision: willen jullie niet van die shooters op rails maken...
6. Het is een leuk hebbedingetje... voor als je op zoek bent naar een handheld die oude GBA games speelt.
7. Wat dacht je van de DS? Die speelt ook nog eens je GBA spelletjes.
8. Jordi zegt bedankt.
*9. Ed zegt *%#^!#!&!!!*


BLACK





(Bijschrift via Powerweb) Door **Hypernyte**: "Wie niet weg is, is gezien!"



Wie gaat er dan ook naar de pinautomaat met een granaat in z'n zak?

IN JE ONDERBROEK IN EEN ACHTBAAN ZONDER GORDELS OM

Damn, zelden waren we zo blij als vorige maand toen we een demo met een level van Black in handen kregen. Wat moet dat nu dan wel niet worden als we het hele spel mogen spelen...

'If you can't break it, we don't put it in our game' en 'we created the levels so that you can demolish everything.' Met deze slogan wisten de mannen van Criterion ons op de afgelopen E3 in één klap gek te maken. Een shooter waarin je alles met je RPG of shotgun kon mollen, waar je nergens meer veilig was, waar je de vijand het snot voor de ogen kon knallen... dat was precies wat we altijd al wilden spelen.
Ooit deed de shooter Red Faction een manmoedige poging met muren die kapot konden. Echter, het feit dat die stukken steen alleen naar zijn moer gingen als de developer dat wilde, maakte het een beetje nep. Wij willen gewoon rücksichtlos los gaan in een level. De eerste game-hooligans worden. Wij willen de totale waanzin van een oorlog lijfelijk ondervinden. Stof in de ogen, gruis in het haar en glassplinters in je smoel. Dat soort werk. Zou Black ons die sensatie dan eindelijk gaan voorschotelen...?

TRILSTAND

We gingen er voor zitten. De mobiel op trilstand, twee flessen cola en een paar zakken chips (paprika) binnen handbereik en ieder zijn eigen stoel, aangezien we beiden lichamelijk meeleven bij dit soort shooters. Je weet wel, bukken als je pesonage zich verschanst achter een stuk rots, wegduiken als iemand een RPG op je af schiet. Dat soort werk. Vaak is het meebewegen tijdens een game een teken dat de gameplay je pakt. Dat het wat met je doet. En we kunnen je verzekeren, tijdens de speelsessie met Black werd er heel wat bewogen.

ORGIE VAN GEWELD

Een ongekende orgie van geweld trok aan ons voorbij. We bliezen rücksichtslos auto's op en ragden zonder pardon hele stukken muur omver. We schoten complete etages aan gort en zorgden ervoor dat een wachttoren met donderend geraas door zijn 'hoefjes' zakte, een hele meute CPU's de dood in jagend.
We lieten bij geen enkel gebouw een ruit in de sponning en schoten honderden commando's zonder pardon door hun harses. Als hooliganisme ooit een beginpunt in de game-industrie heeft gekend, dan was het eind januari 2005 in het gebouw van VNU.

"Die is er geweest! Tja, dan moet je maar achter een Renault Laguna schuilen, dan kan je niks gebeuren."

LEVE DE MAN VAN DE RPG...

Wist je dat RPG niet staat voor Role Playing Game (dat is een verzinsel van mannen als Steven en Jan) maar voor Rocket Propelled Grenade? De RPG is samen met de Kalashnikov hét wapen van de guerrilla. Niet super accuraat, maar wel erg mobiel en als ie raak is, dan heb je een probleem. Amerikaanse mariniers hebben er slapeloze nachten van.
Dit fijne stukje wapentuig steelt de show in Black. Vooral omdat ie een fraai sissend spoor van rook trekt. Je krijgt er maar een paar in het spel, dus wees er zuinig op. Maar als je goed mikt: Klabam!
Het grappige is dat de RPG tevens je grootste frustratie in deze game is. Want ontmoet je een vijand met zo'n raketblaffer op zijn nek, dan zit je diep in de shit. Ze zijn lastig te vinden, ze treffen bijna altijd en veroorzaken fikse schade.



"Tom Nook, Tortimer, Mable, Sable... waar zijn jullie?"

Als een stel doorgesnoven idioten molden we alles wat op onze weg kwam. Niks was veilig tijdens deze eruptie van agressie. Mannetje achter een stuk rots? BLAM! Twee vijanden achter een auto? KHAWHAAAM! CPU achter een deur: BENGGG! We kenden geen genade en negeerden elk teken van overgave. Als het nog leeft dan moet het dood. WHAZZZZAAAAM! Wat nu tactiek en strategie? Een echte man laadt zijn shotgun en gaat de strijd zonder aarzeling aan. Schuilen is voor mietjes. ZLLLLAAAACK!

VERLAMD

Maar net zo prominent als het geblaf van guns en het gekerm van 'aangeschoten wild' het testhok hadden gevuld, was daar de stilte. Een ongemakkelijke stilte. Twee doorgewinterde gamejournalisten, samen goed voor vele honderden reviews, zaten lamgeslagen in hun stoel. Wezenloos als een konijn dat midden op de snelweg in de lampen van een auto kijkt.
We hadden zojuist de game doorlopen waar we, zonder overdrijven, al bijna een jaar op zaten te wachten. De beelden van het demo-level in het bos waarbij de ijzige sfeer werd afgewisseld met keihard geweld, waren een maand lang niet van ons netvlies geweest. En nu, nu was het voorbij... en je kon er niks meer aan doen. Het was alsof je aan het einde van de vakantie, je bloedmooie vakantieliefde gedag moet zeggen, wetende dat je haar nooit meer zal terugzien. Wetende dat je weer terug moet keren naar de realiteit.

INTENS

En die realiteit was dat we een ongelooflijk vette speelsessie achter de rug hadden. Black heeft indruk gemaakt. Er was deze maand geen game waar zo veel over geluld werd op de PU-redactie. En terecht. De

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS 1 • VERWACHT: OUT NOW

RAMBO MEETS A-TEAM

Developer Criterion gaf op de E3 aan, Rambo en The A-Team als grote inspirator voor Black te beschouwen. Nu we de game gespeeld hebben, begrijpen we wat ze bedoelen.
Vaak stonden we met een dikke gun alles kapot te knallen in het level. Voor het Stallone-gegil zorgden we zelf. De A-Team-vibe zie je vooral terug in de groteske buitelingen die vijanden maken als je ze treft. Soms tof, vaker belachelijk. Als je een vijand in zijn teen treft, vliegt ie soms zes meter verder ruggelings door een raam. Overdrijven is ook een vak!





"Kom op, doorlopen! Als je Samir A zegt moet je ook Mohammed B zeggen!"



Door Hypernyte: "Ik zie ik zie wat jij niet ziet en het is...zwart" (Bijschrift via Powerweb.)



"Jongens, wie heeft er nog ergens een ouwe kanonskogel? Ik heb een leuk plannetje."

shooter brengt iets nieuws en vernieuwing kunnen we maar al te goed gebruiken in een tijdperk waarin behoudzucht regeert.
Black is gemaakt door Criterion, bekend van de Burnout serie. Burnout was een simpele, rechtdoorzee racer die het moest hebben van één ding: de crashes. Geen enkele andere game presteerde het om zulke spectaculaire botsingen af te leveren en het was voldoende om de serie eeuwige roem te bezorgen. Keer op keer wilde je jouw bolide recht die file in razen. Precies datzelfde trucje hanteert Criterion nu met Black. De game kent weinig tot geen diepgang (het is puur arcade knallen) en speelt hevig in op het primitieve in de mens, op het gevoel van agressie en vernielzucht dat iedereen in zich draagt. Black is de schiettent van je dromen. Als je het voor je loop krijgt, dan kan het in veel gevallen kapot (we komen op het sloopgehalte later terug) of dood. En de vijand doet net zo hard zijn best om jou en de omgeving om je heen aan te pakken.
De shootouts in Black zijn intens. Het spel voelt aan alsof je in je onderbroek in een achtbaan zit zonder gordels om. En het kan op ieder moment op spectaculaire wijze misgaan...

GILLEND VAN ELLENDE

Zes uur duurde deze adrenalinerush. Zes uur waarin we niks van onze cola hebben gedronken, geen chipje hebben gegeten en onze mobieltjes die tig keer waren afgegaan, totaal hebben genegeerd.
In negen grafisch fraaie (de PS2-versie kan de strijd met Killzone aan!) levels maakten wij in één ziedende geweldexplosie korte metten met een stad, een kamp in het bos, twee enorme complexen en een brug plus alle levende wezens die de pech hadden daar rond te lopen.
Het feit dat elke kogel, elke granaat en elke schot hagel letterlijk én figuurlijk impact heeft op de omgeving, maakt dat je helemaal losgaat in dit spel. Ja, headshots zijn veel doeltreffender (instant kill), maar je wilt een CPU veel liever gillend van ellende ten onder zien gaan in een wolk van stof en glassplinters. Een treffer in de muur naast een soldaat kan bovendien net zo dodelijk zijn als een treffer op het lichaam. En het is toch veel toffer om die muur boven op de vijand te zien ploffen. Headshots geven doe je al zo vaak...



"Met jou is 't uit slover!"

KEERZIJDE

Maar, en we waren er al bang voor, er is een keerzijde aan de medaille. De extase is veel te snel voorbij. In één middag was het over en out met de pret. Hadden we alles gesloopt en iedereen voor zijn flikker geschoten. En dat is gewoon te kort, helemaal als je weet dat er geen multiplayer in het spel zit. En goddamn, wat was het vet geweest als die erbij had gezeten! Black schreeuwt echt om een coöp-mode.
EA en Criterion roepen weliswaar dat je het spel nog een keer in de hard mode kunt spelen waarin je alle submissies moet volbrengen, dan roepen wij in koor: 'ja, en je kunt ook gaan frisbeeën met het schijfje. Is ook mogelijk, maar net zo suf'. Die submissies passen namelijk totaal niet in de game. Waar je 99% van de tijd loopt te moorden en te slopen, moet je dan opeens posters en kluizen gaan zoeken, die verspreid over het level verstopt zijn. De adrenaline zit tot aan je hersenpan, je zit in een killingspree; op zo'n moment ga je toch geen spulletjes zoeken?



KRUNCH

TOP 5 SLOPERSWERK

1. Vrachtwagens/auto's. Mik op de benzinetank en Blam!
2. Wachttorens. Granaatje erop en de boel zakt met donderend geraas in elkaar.
3. Airconditioning. Hangt aan de buitenkant van een aantal flats. Treffer levert vette explosie op.
4. Gebouw met veel glas. Pak de uzi en sproeien maar!!!
5. Vaten met olie/kratten munitie. Wacht wel even tot er iemand bij staat. Goeie voltreffer kan geile kettingreactie opleveren.

Speciale vermelding: De mijnen op de brug. Raak er een met je M-5 en geniet vervolgens van een prachtige serenade van doffe klappen.

BOOOM

SLACHTVEE

Ook is het jammer dat de A.I. niet goed is. De vijanden rennen gewoon een deur uit. Niet allemaal tegelijk en een beetje tactisch (zoals je in een echte oorlog zou doen), maar steeds in groepjes van vijf of zes man recht de open ruimte in waar ze geen enkele dekking hebben. Terwijl ze eerst fraai in een gebouw verschanst zaten waar je ze met een paar welgemikte granaten uit zou moeten roken. Maar dat hoeft dus niet. Effe wachten en het slachtvee komt vanzelf te voorschijn.
Het slopen verwordt daardoor soms tot een gimmick. Iets wat we niet wilden zien en waarvan Criterion ook had beloofd dat het niet zou gebeuren. Maar mogelijk dat EA wilde dat iedereen de shooter kon spelen...

PORNO

Dit is een moeilijk review. Ons hart zegt: 'niet zeiken man, je hebt je in tijden niet meer zo intens vermaakt'. Beiden hebben we het idee dat duizenden gamers straks ook in hun kamer als 'doorgesnoven idioten' gebouwen in puin gaan leggen met het volume op tien. En dan na afloop van het spel niet kunnen slapen van de adrenaline.
Aan de andere kant zijn we ook journalist. En we kunnen en mogen niet negeren dat de game veel te kort is en geen multiplayer bevat. Hoe meer we er over nadenken, hoe absurder dat wordt. Het weglaten van de multiplayer valt gewoon niet goed te praten. Hopelijk zal Criterion deze fout inzien en de Xbox 360 versie wel optuigen met Xbox Live support.
Criterion heeft ook niet al hun beloften waargemaakt. Zo roept men in interviews dat de game porno is voor wapenliefhebbers. Nou kunnen we daar tot op zekere hoogte wel in meegaan, maar de game is niet realistisch genoeg om écht interessant te zijn voor wapenfreaks. Net zoals Burnout geen game was voor autofreaks.
Ook de claim van Criterion dat echt álles in de game kapot kan, wordt niet helemaal waargemaakt. Het is

CRITERION GAMES • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GRAPHICS **8** REPLAY **4** GAMEPLAY **8** — **82** SCORE

GEZICHTSBEDROG

Waarom slaagt Criterion er wel in om alles naar de tyfus te laten gaan en andere shooter-specialisten zoals id Software, Bungie en Valve niet. Zijn die gasten tien keer beter?
Nee, ze pakken het gewoon slim aan. Ten eerste heeft Criterion natuurlijk al behoorlijk wat sloopkennis dankzij de Burnout-reeks. Maar daarnaast heeft men de eeuwenoude 'fog of war'-techniek perfect toegepast. Je weet wel, die mist die er voor zorgt dat de computer niet al te veel polygoontjes in de verte hoeft te stoppen.
In Black gaat weliswaar veel kapot maar dat gebeurt doorgaans in een enorme wolk van rook en stof. En door die wolken hoeft Criterion het sloopproces stukken minder gedetailleerd weer te geven. In Black is de combinatie van veel rook, wat brokken en een vet geluid gewoon voldoende om je het idee te geven dat de hele wereld vergaat. Slim gedaan.

DE GAMEPLAY

Black is een redelijk lineaire shooter. Je hebt weliswaar enige vrijheid bij het bepalen van de route naar het eindpunt (twee of drie mogelijke routes) maar je moet je daar niet al te veel van voorstellen. Call of Duty ligt dichterbij dan Brothers in Arms.
Een aantal van de vijf missies (stad, bos, complex, brug, complex) voer je uit met squadmembers, die je echter niet kunt "besturen"; het is loos knalvolk.
Tenslotte bestaat een level uit hoofdmissies plus een flink aantal submissies. Hoe hoger je de moeilijkheidsgraad instelt, des te meer submissies je dient te vervullen om door te mogen.

weliswaar vet om glazen wanden aan gruzelementen te knallen of een truck in lichterlaaie te zetten, maar het mag alleen als de developer het wil. Oftewel als het op de route ligt die je moet nemen om van A naar B te komen dan ligt het sloopgehalte hoog, maar ga je een zijstraat in, dan kan die muur opeens niet meer kapot. Bovendien is het vaag dat je soms door muren van cement heen kan knallen en op andere momenten niet eens een houten schuttinkje omver krijgt.

NEXT GEN

Black voelt aan als een achtbaanrit, maar dan wel eentje die beter had gekund en vooral langer had moeten duren. De actie was zo vet dat we baalden dat we de game zo snel hadden uitgespeeld. We wilden gewoon meer. Meer ontploffingen, meer actie en meer geweld. Vandaar de 82. Als jij met zes uur totale gekte blij kan zijn, dan mag je er een half punt bij optellen.
In de tussentijd hopen wij dat de korte speelduur 'm vooral zat in het feit dat een flink deel van de Criterion mannen werkt aan de Xbox 360 versie van deze game. En dat Black dus binnenkort in volle glorie de stap naar de next gen maakt, met extra content en een multiplayermode want dat zou deze shooter de gouden status geven.



[In 't huisje] "Ok Woutertje. Dan mag jij voor één keer de openhaard aansteken..."

"DE ACTIE IS ZO VET DAT WE BAALDEN DAT WE DE GAME ZO SNEL HADDEN UITGESPEELD. JE WILT GEWOON MEER!"



"Ja jongens, dit heet niet voor niets een stormbaan. Ik zorg gewoon voor een beetje tegenwind."

VERHAAL-LIJN

Jack Kellar is een Black-Ops soldaat (geheim legeronderdeel dat officieel niet bestaat en vieze klusjes opknapt) die een opdracht om een verrader in Oost-Europa op te speuren achter de rug heeft. En dat ging niet helemaal zoals het had moeten gaan. De game laat zien wat er mis ging en is dus één grote flashback.

CONCLUSIES

"KORT MAAR KRACHTIG"



Als ik technisch heel streng ga zitten wezen, dan valt er plenty op Black aan te merken, en moet je er eigenlijk een zeven aan vast plakken. De A.I. zuigt, dat je mannetjes voor één kill 67621897 keer moet raken is een neppe manier om de game alsnog lastig te maken en Black is ook nog eens veel te kort.
Maar fokking hell, wat waren die zes à zeven uur vet. Black was by far de meest intense shooter-ervaring die ik ooit heb beleefd. Niet door het verhaal, niet door de diepgang van de gameplay, maar omdat oorlog nog nooit zo heftig in beeld werd gebracht. [illegible] dan normaal. En als je de straten van bijvoorbeeld Grozny (Tsjetsjenië) of Sarajevo ziet, dan weet je wat voor impact oorlog kan hebben. Met die gekte werd ik in Black hardhandig geconfronteerd. En het smaakte naar meer, veel meer.
Ik droom nu al van een shooter die de verhaallijn van Half-Life vermengt met de diepe gameplay van Halo, de vrijheid van Battlefield en de sloopfactor van Black. Als die game er komt, dan is het misschien tijd om mijn keyboard aan de wilgen te hangen. Dan heb ik mijn ultieme game gespeeld.
Black is dat nog niet. Maar het is een fraai [illegible] deze game in huis halen omdat ze de hele zooi naar de tyfus willen schieten, [illegible] dak gaan. Black is kort maar krachtig en vaak is dat beter dan lang en taai.

"VET MAAR AFGERAFFELD"



Ik heb gezegd dat Black de shooter van het jaar zou kunnen worden maar helaas was ik te voorbarig. De A.I. is te slecht, het spel te rechtlijnig en het ergste van alles: er is geen multiplayer support. Black voelt aan als een afgeraffeld product dat je veel te snel hebt uitgespeeld, ware het niet dat de actie zó vet [illegible] goed maakt.
Black is dan misschien geen porno voor wapenliefhebbers, het is wel een stoere shooter met een paar geile special effects.
Ik denk dat de game een veel hoger cijfer had gekregen als het wat meer rekening met de speler had gehouden. Je kunt gewoon niet een game in zes uur uitspelen en hem dan van ellende nog maar een keer gaan spelen omdat er gewoon niets anders te doen is en omdat je gewoon nog niet klaar bent met knallen. Criterion heeft het een en ander goed te maken en hopelijk doen ze dat op de Xbox 360.

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS 1 • VERWACHT: OUT NOW



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Uitgever Take Two heeft volgens het eigen jaarrapport een matig 2005 achter de rug. En dat vinden we best wel verrassend aangezien Rockstar in hun stal zit en de bakken met doekoes die GTA: San Andreas vorig jaar binnenbracht blijkbaar niet genoeg waren voor een tof fiscaal jaartje.
■ Dan kunnen we niets anders concluderen dan dat Take Two wel erg afhankelijk is van de Rocksterren en die andere games het dus wel bijzonder crap hebben gedaan.
■ Maar goed, noem ons eens vijf games van Take Two, naast de titels van Rockstar...
■ Opmerkelijk toch; terwijl de PC langzaam maar zeker meer en meer terrein verliest aan de consoles, gaat wijlen consolefetisjist Steven steeds meer de PC-kant op. En hij vindt retro games ook steeds cooler.
■ Nog even en hij gaat nog roepen dat ABBA en Deep Purple vet zijn.
■ Boris liep laatst een pittige knieblessure op. Op zich niks verbazingwekkends, dat gebeurt wel meer mensen, ware het niet dat hij de blessure in bed opliep. En nee, gewoon in zijn slaap.
■ Moet Kale B. in zijn droom ook maar niet denken dat hij een unlockable character in Dead or Alive 4 is.
■ Om zijn knieblessure te laten genezen diende Boris allerlei medicijnen te slikken. Dus als zijn reviews deze maand nog weirder zijn dan normaal dan komt het dus door de drugs.
■ Riepen we vorige maand nog in deze rubriek dat de nieuwe Zelda op de Revolution speelbaar zou zijn, Nintendo verwijst dat bericht nu alweer naar het rijk der fabelen. Ideale berichten voor onze redactie. Zo typen we de PU wel vol. De ene maand zeggen we iets en de maand erop melden we dat 't niet klopt. Come on, give us more of this!
■ Misschien wordt het tijd dat sites eerst hun nieuws checken voordat ze het opkalken. Of dat ze allemaal gewoon Powerspy-rubrieken beginnen, waarin je wél alles kan roepen.
■ Bij deze dan: 'de launch van de Revolution zal gepaard gaan met een nieuwe Zelda. Dat vertrouwde Miyamoto onze Jurjen toe tijdens het wekelijkse gesprek dat beiden met elkaar hebben'.
■ En nu eens kijken welke oetlul niet verder kijkt dan zijn of haar neus lang is en dit, hoppa, op zijn site kletst.
■ Er gaan sterke geruchten dat de boomerang-vormige PS3-controller die we op de E3 te zien kregen, ook de definitieve controller gaat worden.
■ Damn, zijn we net met z'n allen gewend aan de huidige generatie controllers, komen zowel Nintendo als Sony met iets totaal nieuws. Dat wordt een paar weekjes stuntelen in het testhok.

HETE DOOS? WATER ER OVER!



Deze geeks hadden al eens een watergekoelde Xbox gemaakt. Waarom? Dat wisten ze zelf ook niet. Kwestie van geen leven hebben waarschijnlijk.
Nu de Xbox 360 behoorlijke temperaturen weet te bereiken, werd dit stukje nerderigheid opeens een stuk relevanter. En na een paar maanden knutselen was ie er dan: de watergekoelde Xbox 360. Kun je het gezoem van de ventilator lekker vervangen door borrelend water.
Mocht je zelf aan de gang willen; op www.hardocp.com/article.html?art=OTM5 vind je een complete handleiding. De eerste PU-lezer die zijn Xbox 360 daadwerkelijk watergekoeld krijgt, kan bij ons een gratis game komen ophalen.

OEPS!!!


Phil Harisson

Achteraf lullen is natuurlijk makkelijk bij hardware launches... maar wel leuk. Wij worden ook wel eens aangepakt op onze orakelende preview-uitspraken, dus vinden wij dat we het recht hebben om nu eens terug te slaan.
De onderstaande drie gasten maakten zich in 2005 voor eeuwig belachelijk met hun uitspraken. Onder het motto: 'hoe ver kun je er naast zitten'.

Sony Europe's baas Phil Harisson vindt de DS maar niks, de gamer dacht daar iets anders over.

"Met de DS heeft Nintendo zichzelf uit de technische wedloop genomen".

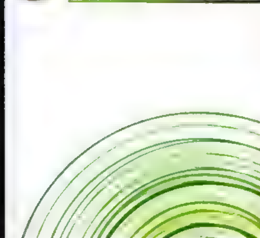
Xbox 360's J. Allard heeft duidelijk niet goed in de opslagruimte gekeken. "Gaan we er voor zorgen dat er een goede voorraad in de winkels ligt, zodra we lanceren? Het antwoord is ja!"

Een woordvoeder van Sony heeft blijkbaar ook niet opgelet bij de briefings van de fabrieken.
"Als we de PSP lanceren, dan zorgen we ervoor dat we een goede voorraad klaar hebben staan. Het laatste wat we willen, is een handheld lanceren en dan niet aan de vraag kunnen voldoen."

MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

Je kunt zeggen wat je wilt van de Xbox 360 (te weinig voorraad, matig succes in Japan) maar in de VS brengt de console nogal wat teweeg. In een maand tijd kwamen we de volgende weirde voorvallen tegen...
■ Op een Amerikaans vliegveld gingen alle toeters en bellen af toen een 17-jarige Yank zijn Xbox 360 in een koffer door de röntgenapparatuur heen haalde. De douane dacht met een bom te maken te hebben en trok onmiddellijk de wapens. Tot men de Xbox 360 zag. Wat ons nog het meest intrigeert: waarom neem je in hemelsnaam je Xbox 360 mee in een koffer?
■ Op een Amerikaanse site hebben twee dames harde seks aangeboden in ruil voor een Xbox 360. De twee 'Microsletjes' meldden fanatieke gamers te zijn, maar geen Xbox 360 meer in de winkels te kunnen vinden. Daarom wilden ze beide best uit de slip voor de nieuwe console. De Premiumversie wel te verstaan want de kale versie, daar hadden de twee nog geen handjob voor over.
■ De Amerikaanse politie heeft een inwoner uit Placerville Californië aangehouden op verdenking van het uitlokken van ontucht met minderjarige jongetjes. Dat is op zich niks nieuws, helaas wemelt de wereld van dit soort gefrustreerde idioten, maar wel de manier waarop hij de knaapjes benaderde: via Xbox Live.
De man had via de Xbox Live chat contact met een jongen en zond hem gore videootjes van zichzelf. Vervolgens werd in een park afgesproken, waarna de man zich aan hem vergreep.





MMORPG IS OORZAAK SLECHTE KERSTVERKOOP GAMES

Hadden we vorige maand al de verhalen dat de tekortschietende Xbox 360- en PSP-voorraden de oorzaak waren van een matige Kerst, nu komt Lodestar Partners, een bedrijf dat de gang van zaken in de game-industrie in de gaten houdt, met een totaal andere en even zo opmerkelijke oorzaak: de MMORPG houdt consumenten bij de winkels vandaan. Want, zo beredeneert men, gamers die bijvoorbeeld World of WarCraft spelen, hebben niet of nauwelijks tijd (en vermoedelijk ook geen zin) om andere games te spelen.
Lodestar gaat verder. "Als al het geld dat in 2005 in online abonnementen is gestoken naar de winkels was gegaan, had het resultaat er een stuk beter uitgezien". Een opmerkelijke uitspraak waar mogelijk toch enige waarheid in schuilt. Goede MMORPG's zijn nu eenmaal extreem tijdrovend en erg verslavend, dus welke MMORPG'er heeft tijd en zin om nog andere games te spelen?

AANNEMELIJK

Wij kennen toevallig iemand die deze stelling al dan niet zou kunnen bevestigen, en dat is natuurlijk onze eigen WoW-junk Steven.
"Het klinkt erg aannemelijk. Als je een game als WoW echt hardcore aan het spelen bent, hou je echt geen minuut over voor iets anders. Ik heb een klein jaar echt met moeite tijd vrijgemaakt voor de games die ik moest doen voor de PU. Maar uit mezelf heb ik letterlijk geen een andere game gespeeld.
Ik neem momenteel even een kleine WoW-pauze, zodat ik fris ben als de expansion komt, en pas nu heb ik de tijd om wat achterstallig onderhoud te plegen en gemiste toppers alsnog te spelen. Maar tijdens de WoW gekte heb ik echt geen seconde zin gehad om mijn heil ergens anders te zoeken. Ik weet zeker dat dit voor een groot gedeelte van de vijf miljoen mensen in Azeroth ook geldt. En dan hebben we het nog niet eens over de vele andere MMORPG's. Dat is inderdaad geen goede zaak voor de rest van de industrie..."



BESTAAT DE EXCLUSIVE NOG WEL?

GTA LIBERTY CITIES NAAR PS2

Onlangs maakte Rockstar bekend dat GTA: Liberty City Stories van de PSP naar de PS2 wordt overgezet. Dit terwijl men eerder had geroepen dat GTA: LCS echt, 100% zeker, zonder twijfel, absoluut... exclusief voor deze handheld bedoeld was. Echter, geld blijkt zoals zo vaak niet te stinken, en een "nieuwe" GTA scoort altijd. Dergelijke verhalen kwamen we vorig jaar vaker tegen: Resident Evil zou bijvoorbeeld exclusief zijn voor Nintendo, Halo zou altijd exclusief voor de Xbox zijn en Splinter Cell is soms maar een half jaar echt exclusief.
We vroegen Jan, Jeroen, Steven en Niels naar hun mening: bestaat de ware exclusive nog wel?

JAN: EXCLUSIVES BLIJVEN

De exclusieve game bestaat en zal altijd blijven bestaan. Neem een Halo voor Xbox of een Zelda voor GameCube; dat zijn franchises die zo belangrijk zijn voor het platform dat die nooit multiplatform zullen gaan.
In dergelijke gevallen gaat het echter altijd om een first-party developer. Third-party publishers zullen daarentegen steeds minder exclusief werken, aangezien het risico gespreid wordt wanneer games op meerdere consoles uitkomen.
Dat GTA: LCS bijvoorbeeld na de PSP opeens ook de PS2 aandoet, is commercieel slim, maar of ik de game interessant ga vinden is een tweede. LCS op PSP was baanbrekend maar op PS2 zal het eerder een stap terug zijn.

STEVEN: EEN BEETJE NEP

Het is inderdaad allemaal nogal losjes tegenwoordig. Je weet nooit waar een "exclusieve" titel ooit nog zal belanden.
Op zich nep want dat zijn toch de games waar je een systeem voor koopt. Tenminste, voor de mensen die echt voor een console kiezen. De enige exclusieve titels die ik me kan bedenken (en de moeite waard zijn) zijn de Nintendo en Team Ninja games.
Sony heeft uiteraard ook zat interessante titels, zoals Shadow of the Colossus, Final Fantasy, Jak en Gran Turismo, maar daar zou er best nog wel eens eentje van kunnen overlopen...

NIELS: GEEN PROBLEEM

Ik vind het voor mensen zonder PSP wel prettig als ze LCS op de PS2 kunnen spelen en een hardcore fan koopt met plezier alle versies van GTA die hij maar kan vinden. En mocht je het spel al op de PSP hebben gespeeld en het zonde vinden om er op de PS2 opnieuw geld aan uit te geven, dan koop je 'm toch niet? Ik zie dus niet echt een probleem in de aankondiging van Rockstar.
Vergeet niet dat de huidige situatie ongekend is. Niet eerder waren er zoveel succesvolle platformen naast elkaar. Bovendien is porten technisch haalbaar geworden, doordat Xbox, PlayStation 2 en GameCube (én de PC, en in zekere zin ook de PSP) sterk op elkaar lijken.
Ik vind het niet gek dat publishers, die het uiterste willen halen uit hun titels, daar gebruik van maken.

JEROEN: LEKKER BELANGRIJK



Persoonlijk maak ik me er helemaal niet druk om of iets exclusief is of niet.
Ik vind het best leuk dat we nu eens een PSP port krijgen. Volgens mij is dat nog niet eerder gebeurd, een handheldgame die wordt geport naar de grote console.
Volgens mij heeft het ook niet zozeer met op safe spelen te maken. Ik denk dat het met name voor de consoleboeren (MS, Sony en Nintendo) belangrijker is dat er een exclusieve game op hun platform verschijnt, dan dat het voor de consumenten een grote rol speelt; die willen gewoon GTA spelen op de console die in hun huis staat.



EA NEEMT VOORTOUW IN ONLINE GAMES VERKOPEN

Na de add-on Special Forces, kwam Electronic Arts met twee (mini) uitbreidingen voor de PC online shooter Battlefield 2, beter bekend als de Booster Packs. Opvallend was dat de twee Booster Packs alleen online gekocht konden worden. De packs kosten € 9,99 per stuk en zijn alleen verkrijgbaar via www.downloader.ea.com.
Battlefield 2: Euro Force verscheen op 8 februari en bevatte een nieuw Europees leger en drie gloednieuwe kaarten. Battlefield 2: Armored Fury verschijnt op 28 maart en draait om grote mechanische veldslagen in de binnenlanden van de Verenigde Staten.
Op zich is dit niet de eerste keer dat EA een dergelijke constructie gebruikt. Ook BF 2: Special Forces kon je online kopen, maar in de winkel kon je ook nog steeds de "ouderwetse" doos aanschaffen.
De Booster Packs zijn in deze dus uniek en bouwen voort op het vergelijkbare Steam principe van Valve. Werd Valve twee jaar geleden nog voor gek verklaard; als de grootste uitgever van games dit model meer en meer omarmt, hebben we wel degelijk te maken met een trend. Hou er maar rekening mee dat dit in de toekomst steeds vaker gaat gebeuren.





POWERSPY

- Maak je twee ongehoorde kutfilms die iedereen afzeikt en dan nog snap je het niet. Er schijnt namelijk weer een nieuwe Tomb Raider-film aan te komen.
- Laten we hopen dat Angelina Jolie door de geboorte van haar kind binnenkort zo wee wordt dat ze niet meer wil knokken, want wij willen niet nog een keer anderhalf uur kijken naar wat ongeïnspireerd geslinger en geschiet.
- Tomb Raider is typisch zo'n film waarbij je verlangt naar de pauze.
- Wat J.J. trouwens ook bij King Kong had maar dat had niks met de kwaliteit van de film te maken, maar meer met de capaciteit van zijn blaas.
- Overigens was de man niet voorbereid op het sterven van de aap aan het eind. Geschokt en in tranen verliet hij de bios. Een triest geval van z'n klassiekers niet kennen.
- En dat voor iemand die zich doctorandus geschiedenis mag noemen.
- De makers van Mafia (een van de meest onderschatte games ooit) zijn bezig met een nieuwe shooter voor de PS3. Eén gratis tip: doe niks met de maffia. Dat diggen de gamers niet. Doe iets met Duitse soldaten, lekkere chicks, zombies of gangsta's of nog beter: kortgerokte urban zombies met neonazistische trekjes.
- Je gelooft het toch niet! Een van de meest debiele games van 2005: 50 Cent Bulletproof, verkoopt als een trein. Geeft weer eens aan hoe slecht de smaak van de massa is...
- En hoe weinig invloed we soms hebben bij de PU. Flinke kets voor onze ego's.
- Hopelijk dat alle gasten die deze bagger in huis hebben gehaald, volgende keer wél even ons blad openslaan. Zelfs een ezel...
- Waar iedereen de DS al vanaf het begin afschreef als lelijk en te veel gimmickgericht, zijn er nu al 13 miljoen exemplaren over de toonbank gegaan.
- Rode loodgieterspetje af.
- Dan moeten ze alleen weer niet komen met een game waarmee je kunt koken. We hebben echt geen behoefte aan moeders die onze gear opeens willen gebruiken.
- Xbox 360-goeroe J. Allard riep bij het begin van de launch dat er eind 2006 tien miljoen 360's verkocht zouden moeten zijn. We adviseren ze om dan toch maar eens wat consoles in de winkels te leggen. Schijnt de verkoop te bevorderen.
- Dat we niet als eerste gamesblad ter wereld de nieuwe Revolution controller zouden mogen testen, hadden we wel verwacht. Maar dat National Geographic Kids Magazine er met die scoop vandoor ging...
- In de volgende PU daarom verhalen over het paringsleven van de roodbil baviaan, het ontstaan van kraters op Uranus en het verhaal achter de Sudoku puzzels.



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Omdat we het niet kunnen laten, toch nog een grapje over het gebrek aan Xbox 360's in de shops. 'Je kunt in ieder geval alvast een frontje kopen, die zijn er genoeg en dan heb je toch iets in je kast staan.'

■ Take Two heeft Irrational Games overgenomen, de developer van onder andere SWAT 4. Irrational was een van de laatste grote onafhankelijke developers. Bijna elke grote developer is nu onder de vleugels van één bepaalde partij of maakt er exclusief games voor.

■ Die de publisher dan weer niet exclusief uitbrengt...

■ In april komt er een staartje voor Half-Life 2 uit, genaamd Aftermath. Vanzelfsprekend speelt dit gedeelte zich in het onheilspellende City 17 af.

■ Laten we hopen dat dit deel wat makkelijker te verkrijgen is dan de Xbox-versie van Half-Life 2 want dat was een crime. Valve is namelijk niet de meest makkelijke partner om mee te werken. Dat heeft Vivendi al eerder en EA inmiddels ook ontdekt.

■ Dat zal wel weer fiks met STEAM kloten worden.

■ Een kleine verspreking heeft er voor gezorgd dat de wereld nu weet dat EA met een nieuwe Lord of the Rings RPG bezig is, genaamd The White Council.

■ Enkele uren na het interviewtje waarin dat werd beweerd, werd het hele verhaal van de desbetreffende site weggehaald.

■ Klinkt precies zoals onze quote in de afgelopen E3-special waarin we meldden dat EA met een nieuwe Lord of the Rings RTS bezig was. Dat hadden we dus ook niet mogen roepen. Maar ja, haal dat maar eens uit een blad dat al thuis of in de winkels ligt.

■ Moet Jan (die had het gemeld) persoonlijk langs alle 70.000 kopers gaan en met een tipp-ex het kadertje wit kalken, daarbij uitroepend: 'dit heb je dus NIET gezien!'

■ Nog even en developers en publishers zeggen op pers-events net zoveel interessants als de gemiddelde topvoetballer.

■ LucasArts is bezig met een Xbox 360 en PS3-vervolg op Mercenaries, het GTA-achtige oorlogsspel waarin je zo lekker om je heen kon knallen.

■ Ubisoft komt met nieuwe Far Cry games voor PC en Xbox 360.

■ Laat het snel zijn, want het is fokking koud in ons land en we kunnen wel een snufje tropical gebruiken.

■ GTR, de racegame die bewees dat niet elke gamer zit te wachten op debiel makkelijk massavoer, komt met een vervolg. Developer SimBin meldt dat de ultra realistische racer GTR 2 deze zomer in de winkels ligt.

■ Alsof we al niet genoeg zweten in die periode.

SCREENTEST





CHROMEHOUNDS

Op de Tokio Game Show viel deze Mech game al in positieve zin op. ChromeHounds is echt een "beefed up" Mech titel waarbij je in enorme stalen monsters elkaar verrot mag knallen. En wie wil dat nu niet?

SCHAAL: Meer dan alle Mechgames bij elkaar gaat ChromeHounds voor schaal. De speler heeft daadwerkelijk het gevoel dat hij in een tien meter hoge reus door de straten van een wereldstad loopt te bouncen of door een verwoest oorlogsgebied loopt te ploegen. De omgeving is bovendien kapot te schieten en dat draagt bij aan het machtsgevoel dat je als speler krijgt wanneer je in een van de vele Mechs plaatsneemt.

DIVERS: Niet langer alleen maar grauwe steden, vol inwisselbare flatgebouwen en grijze asfaltwegen. ChromeHounds heeft grazige groene weiden, snikhete woestijnvlakten, stukgeschoten oorlogsgebieden en futuristische steden. Het oog wil ook wat, niet?

XBOX LIVE: Je speelt het spel niet in je eentje maar als squad-leider stuur je ook andere mechanische bikkels aan in singleplayer of je kiest ervoor zelf een squadlid te zijn. Ook in multiplayer geldt deze constructie. Het spel is met z'n twaalven te spelen via Xbox Live.

OBLIVION = GEIL!

De mannen van Bethesda Software nemen hun tijd voor Elder Scrolls IV: Oblivion maar... dan heb je ook wat. Ze komen namelijk met een Collector's Edition om je vingers bij af te likken! Zowel voor de Xbox 360 als de PC zal een gelikte Collector's Edition verschijnen.

Alleen om de fraaie verpakking zou je hem al willen hebben, maar echt leuk wordt het door de extra content. Wat kun je verwachten? Natuurlijk de obligate bonus DVD met onder andere een 'making-of' documentaire. Interessanter vinden we echter de bijgevoegde replica's van het geld dat in de wereld van The Elder Scrolls gebruikt wordt. De makers hebben echt hun best gedaan om ervoor te zorgen dat dit geld zo echt mogelijk aanvoelt (nu begrijp je dat Jan de kop van dit artikel verzonnen heeft - Ed).

Daarnaast bevat de luxe versie een boekwerkje met de titel 'Pocket Guide to the Empire', waarin onder andere de geschiedenis van Tamriel, de wereld waarin het spel zich afspeelt, uit de doeken wordt gedaan, alsook handige tips voor de gamer. Een soort Lonely Planet van Oblivion als het ware...



IN GESPREK MET: HERMEN HULST

Waar een klein landje groot in kan zijn... Na slechts twee games, waar niet iedereen even blij van werd (ShellShock Nam '67 en Killzone) plus een oogverblindende trailer van Killzone voor de PS3, werd ons eigen Guerrilla Games onlangs overgenomen door Sony. We brachten baas Hermen Hulst een fles champagne.

[DIRECTEUR GUERRILLA]



PU: Guerrilla is overgenomen door Sony. Wat gaat er door je heen?

HH: Ik heb er een goed gevoel bij. Enerzijds kunnen we nu vrij kennis en technologie uitwisselen met alle ontwikkelaars van Sony's World Wide Studios. Daar zitten toch de makers van gerenommeerde franchises als Gran Turismo of Jak & Daxter bij. Aan de andere kant kunnen we na de overname onze eigen identiteit behouden. We blijven dus Guerrilla aan de grachten van Amsterdam.

PU: Gaan er dingen veranderen bij Guerrilla?

HH: Onze missie blijft hetzelfde. We willen de beste games maken binnen een genre en op de PlayStation-platformen. Door de overname kunnen we wel sneller onze doelen bereiken, zo zijn we druk bezig om 40 à 50 vacatures te vullen. Binnen een jaar hebben we rond de 150 man. We hebben nu overigens twee games waaraan grote teams werken. Daarnaast zijn we altijd bezig met nieuwe concepten.

PU: Wanneer zien we meer? Op de E3 in LA misschien?

HH: Wie weet. Jullie zijn natuurlijk de eersten die we bellen als we onze plannen bekend gaan maken...

PU: Tenslotte, zeg effe: hoe is het om op de PS3 te werken?

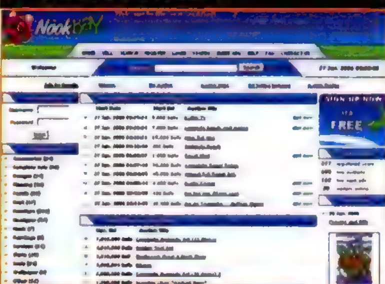
HH: In het begin denk je: wat moet ik met al die power? Het is zoveel. Maar dan voeg je details toe, meer mannetjes, textures, veel effecten, en dan heb je zoiets van: o ja, dát ging ik met al die power doen! Maar serieus, het is echt een stoer apparaat...

PU: Hoe gaat het volgens jou met Nederland, gameland?

HH: Langzaamaan steeds beter. Er zijn een paar nieuwe teams bijgekomen en een aantal bestaande teams zijn met wat meer ambitieuze projecten bezig. De overheid heeft inmiddels de waarde van een sterke game-industrie ingezien. Er is een aantal interessante nieuwe gameopleidingen en samenwerkingsverbanden daartussen opgezet. Dat is prettig nieuws voor de Nederlandse ontwikkelaars, want goede mensen zijn schaars.



ANIMAL CROSSING: SPULLETJES VEILEN VIA NOOKBAY



Volgens Nintendo draait in de fabeltjes-krant-simulator Animal Crossing alles om communicatie, en is de populariteit van het spelletje vooral hieraan toe te schrijven. Volgens Jurjen is de game eerder een verwerpelijk manifest van het kapitalistische materialisme, waarbij alles draait om het verzamelen van zoveel mogelijk geld, macht, spullen en status.
Deze opvatting zag hij bevestigd door de onlangs gestarte website nookbay.com. Hier kunnen bezitters van de game de spulletjes die ze in Animal Crossing Wild World verzamelen, veilen om zoveel mogelijk Bells (de muntsoort van Animal Crossing) ervoor te krijgen.
Heb je echter niet genoeg Bells voor die o zo begeerde Super Mario Coin, dan moet je op www.pgcurrency.com een kijkje nemen. Hier kun je namelijk echt geld (in dit geval dollars) inwisselen voor Bells. Voor nog geen 80 dollar haal je zo maar 10 miljoen Bells in huis.
Het wachten is op de eerste 'will have sex for Bells' aanbieding.



MINDER BIL OP DE E3

Jullie hebben allemaal gelezen dat de booth babes op de aankomende E3 minder bloot moeten gaan rond paraderen. Jammer, want wij zien toch nog altijd liever ronde siliconen en zonnebank gebruind bilvlees dan peentjesgekleurde paardenstaarten en zweetplekken van onze Oost-Europese collega game-nerds.
Welnu als de organisatie verboden gaat opstellen, hebben wij er ook wel een paar...

VERBOD 1. Geen crappy food meer verkopen voor woekerprijzen
Wij eisen eten dat is binnen te houden, minder wachtrijen en normale prijzen. 25 dollar voor een bakje diepvries sla en een vette pizzaslice is onacceptabel.

VERBOD 2. Een decibelgrens
EA en Ubisoft deden afgelopen E3 wedstrijdje boxbrullen waardoor alle Gamekings en PU redacteuren letterlijk de PU DVD en de GK uitzendingen vol moesten schreeuwen. MAG HET WAT ZACHTER???

VERBOD 3. Geen neppe persconferenties
Wij willen geen gelikte filmpjes, geen vage beloften en geen statistieken en staafdiagrammen meer. Doen Sony, Nintendo en Microsoft dat toch, dan mag de aanwezige pers tomaten gaan gooien.

VERBOD 4. Minder bezoekers
Zelf games spelen is een unicum aangezien er te veel mensen in de hallen rondbanjeren. En als die eenmaal een controller van een demopod in hun handen hebben, laten ze die niet meer los. Drie uur in de rij staan om Mario Kart te spelen? Komaan zeg! En kunnen de kids van 13 voortaan ook thuisblijven? We hebben niks tegen kids van 13 maar we willen graag ons werk normaal kunnen doen.



VIJF REDENEN WAAROM BOOTH-BABES JUIST NOG BLOTER MOETEN RONDLOPEN OP DE E3

1. Afleiding. Waardoor we ondertussen meer games kunnen checken omdat ieder manspersoon met de sexy dames op de foto's wil.
2. Het levert natuurlijk broeierige foto's op, hè?
3. Het compenseert voor alle dikke, zweterige, onhygiënische, freaky gamejournalisten waar je je de hele dag tussen begeeft.
4. Vooral foute marketinggasten van diverse stands trekken naar de booth babes toe, waardoor de echte ontwikkelaars met liefde voor de games de pers te woord staan en niet een accountant met dollartekens in de ogen.
5. Hier kan geen HD game tegenop!

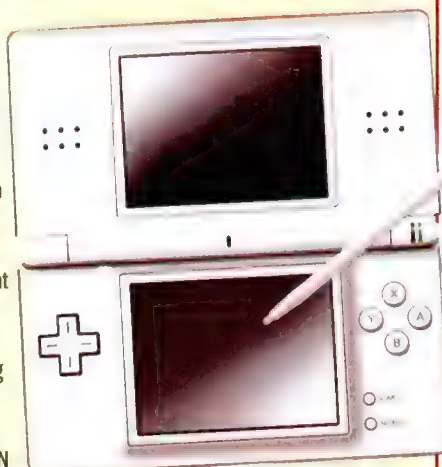
POWERSPY

- Prijs voor de grootste bullshit-verkondiger van de maand gaat naar alle sites die meldden dat de PS3 vol bugs zat.
- Gasten, er bestaat nog geen PS3. Er is een developmentkit die nog niet definitief is en logischerwijs vol fouten zit. Daar is het immers een prototype voor. Alle voorgaande consoles hadden fouten in de fase van de productie. Wat je noemt echt non-nieuws.
- Komt nog eens bij dat veel developers gewoon niet slim genoeg zijn om met dit soort gear om te gaan en dus al snel gaan piepen.
- Wij piepen ook nog steeds dat Windows niet werkt omdat onze PC crasht, terwijl meneer de systeembeheerdert van de derde etage er geen enkele moeite mee heeft.
- Laat Sony nu maar lekker knutselen tot de PS3 af is en dan gaan we wel schieten als het nodig is.
- Zoals je elders in What's Up kunt lezen komt er een nieuwe Tetris voor de DS. Een paar platformen verder en Nintendo hoeft nooit meer nieuwe games te maken. Dan zetten ze gewoon elke keer de hele catalogus van alle voorgaande platformen over.
- Spelen we over twintig jaar nog steeds de N64-Mario Kart, maar dan mooier en inmiddels met zes personages op het karretje.
- Een handheld met een stylus, een console met een controller waarmee je moet zwiepen. Dan begin je je toch af te vragen waarmee Nintendo in pak 'm beet 2009 gaat komen.
- Jurjen mocht onlangs op trip voor de game Scarface (ja, die is nog steeds in ontwikkeling) naar... Vancouver in Canada. Is nu niet meteen de maffiaplek bij uitstek naar wij dachten. Bleek dus de developer daar te zitten.
- Benieuwd of men als presentje ditmaal een kilo coke mee naar huis kreeg of een handige Magnum.
- En dan hebben we het niet over dat fijne ijsje dat je altijd in de pauze van de film koopt.
- Wij verheugen ons nu al op de 2655628787 keer dat het woord 'fuck' uit je speakers knalt.
- Elke maand geven we in Powerspy weer een aantal voorbeelden van hoe zielig de Amerikanen zijn. Ook dit keer hebben we er weer eentje voor je. De erotische game Lula 3D, een spel waar je ver van moet blijven of je moet een zielige rukker zijn, mag wel in de VS worden uitgegeven... maar niet in de winkels liggen. Want de tere kindertjes zouden maar eens een blote boobie zien.
- Weten die Amerikaanse kids dan überhaupt nog hoe een normale tiet er uit ziet?
- De ontwikkelaar van Killer 7 is bezig voor de Revolution. Zal wel weer iets geks worden. Lekker wapperen met je controller in een abstracte game vol gekke kleurtjes ofzo.

COMMENTAAR NINTENDO MELKIE MELKIE OPTIMA FORMA

De nieuwe Nintendo DS. Daar was ie opeens toch. En ik geef toe: hij is mooier, hij is slanker en ik wil hem hebben... nu, meteen!
Maar toch. Wat een briljante en tegelijkertijd schaamteloze uitmelkerij is dit weer. Ik ken geen enkele andere consoleboer die zo vaak zijn console in een nieuw jasje steekt als Nintendo. Van GBA naar GBA SP naar GBA Micro. En nu dus van DS naar DS Lite. En dat binnen een jaar tijd!
Je zal maar net een DS met Nintendogs hebben gekocht. En hoppa... je apparaatje is qua hipheid alweer achterhaald! Wat dat betreft kopieert Big N bijna letterlijk het iPod model. Steeds maar weer nieuwe modellen op de markt brengen. Opvallend is dat de technische vooruitgang bij Nintendo steeds minimaal is. En dat het feitelijk niet verder gaat dan een re-design.
Dit is natuurlijk allang geen toeval meer. Het is een bewuste strategie van Nintendo. Want ik zweer je dat er - zeker in Japan - grote groepen trouwe Nintendo gamers zijn die een of twee Nintendo DS apparaten in huis hebben en nu toch weer ook een DS Lite gaan kopen. En het is die groep die zich enorm laat naaien zonder dat ze het doorhebben. Feitelijk (ver)koopt men zo twee à drie keer hetzelfde apparaat. En de kassa rinkelt stevig door.
En toch moet ik er eentje hebben....

JAN

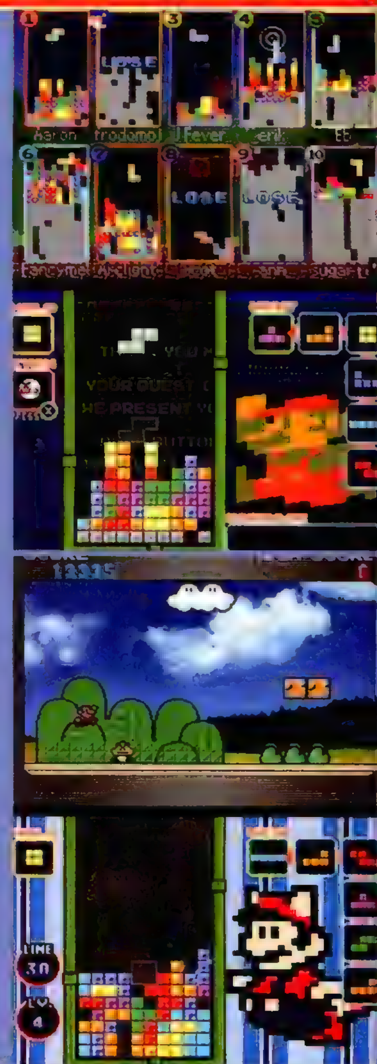


GAMESHOPS IN NEDERLAND



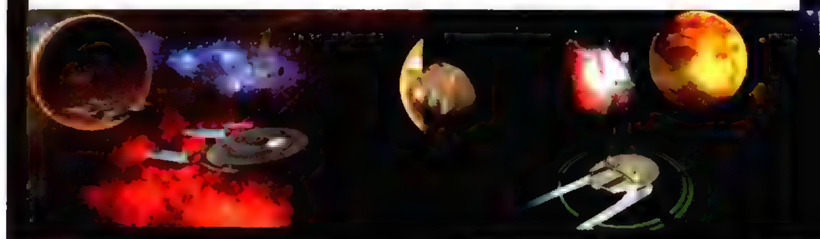
TETRIS DS

Is World of WarCraft de meest gespeelde game ooit? Of is het toch Pac-Man? The Sims? Super Mario Bros.?
Het is natuurlijk een beetje moeilijk te meten maar volgens ons zijn/worden weinig games zoveel gespeeld als de ultieme actie-puzzelaar Tetris. Nu is het nieuws dat een nieuwe Tetris naar de DS komt op zich natuurlijk niet zo spectaculair (Tetris is op bijna elk systeem van Nintendo uitgebracht) maar toen we hoorden dat de game een speciale opfrisbeurt van Nintendo zal krijgen, raakten we toch geïnteresseerd.
Deze behandeling houdt in ieder geval in dat elk van de zes werelden de aankleding krijgt van een populaire Nintendo-game, uiteenlopend van Super Mario Bros. 3 tot Metroid.
Speltechnisch blijft Tetris grotendeels trouw aan het origineel, al zullen er wat extra foefjes komen om het blokken stapelen te vergemakkelijken en kunnen de vallende blokken via het touch-screen worden verplaatst en gedraaid.
De meest interessante extra is vooralsnog de mogelijkheid om met vier spelers tegelijk via internet te spelen of met twee tot tien spelers via draadloze communicatie. Dat laatste kan al met een enkele Game Card, waardoor we de aantrekkelijkheid van deze nieuwe uitgave wat meer beginnen te vatten: we hoeven 'm niet te kopen, maar moeten gewoon een beetje in de buurt van Jurjen of Niels gaan zitten als we naar de E3 vliegen.
De game ligt vanaf 20 maart in de Amerikaanse winkels, een Europese lancering van Tetris DS wordt in mei of juni verwacht.



STAR TREK LEEFT WEER!

Door het langdurige conflict tussen Paramount en Activision viel er voor de gamende Trekkie weinig te halen de laatste tijd. Na het in 2003 verschenen Star Trek: Elite Force II is er geen enkele Star Trek game meer verschenen. Aan deze stilte is gelukkig nu een einde gekomen want Bethesda heeft de rechten op Star Trek in huis gehaald en werkt momenteel aan Star Trek: Legacy voor Xbox 360 en PC.
Dat wil zeggen, Mad Doc Software (bekend van Empire Earth II) maakt de game, Bethesda doet de productie. De game wordt een mix tussen strategie, ruimtesim en management. Mad Doc is ambitieus want Star Trek: Legacy behelst de complete Star Trek saga, zowel de originele serie, Next Generation, Deep Space Nine, Voyager als Enterprise.
Daarnaast komt men met Star Trek: Tactical Assault voor de PSP en de DS.
Deze game biedt real-time gevechten waarbij je de controle neemt over een divers aantal schepen in het Star Trek universum. In singleplayer is er een campagne voor de Federation alsook voor de Klingon. Daarnaast ondersteunt de game diverse Wi-Fi multiplayer modes. Ook hier is Bethesda de producent en zal ontwikkelaar Quicksilver (Master of Orion 3, Star Trek: Starfleet Command) de game ontwikkelen.





EN WAAR WAS DTM RACE DRIVER 3 DAN?

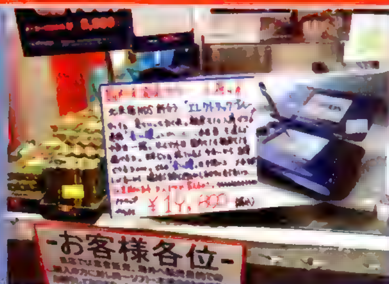
Tja, daar waren we dus even te vroeg met DTM Race Driver 3. De review stond al in PU 1 te pronken terwijl de game pas 23 februari in de winkels ligt. En stond er niet PREVIEW ONLY op het schijfje...
Hoe het precies allemaal zo gekomen is, weten we nog steeds niet. Misschien dat J.J. overenthousiast was toen hij het verhaal schreef, misschien lette Ed even niet op... anyway gebeurd is gebeurd.
Het vervelende was wel dat uitgever Codemasters helemaal gek gebeld werd door winkeliers die gamers voor DTM 3 in de shop hadden staan. Want als J.J. dat een dikke 9 geeft, nou... Wat wel weer leuk is om te horen. Blijkbaar brengen onze reviews toch iets teweeg.
Voor al diegenen die tevergeefs begin januari smachtend voor de balie stonden: het was NIET Codemasters' schuld dat de game er niet was. Het was een kwestie van eeeh, iets te snel reviewen. Waarvoor excuses. Als je dit leest moet de game WEL in de winkels liggen. Zo niet, dan is het Codies probleem.
En mocht je het vergeten zijn, de game kreeg een 92! Dat moet genoeg zeggen.





JAPAN IMPORTEERT DS UIT DE VS

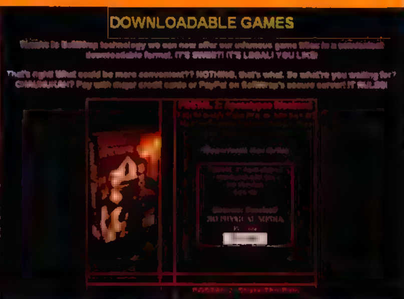
De Japanse gekte rondom de Nintendo DS houdt aan. Omdat Nintendo al maanden niet snel genoeg kan produceren om aan de vraag te voldoen, besluit menig Japans spellenboertje exemplaren uit de VS te importeren. Naar het schijnt zijn Japanners niet te beroerd om twee of drie keer de adviesprijs te betalen voor de hippe dubbelschermse van Nintendo.



DEVELOPER 'SCHIJT' OP CENSUUR

Kijk, dat zien we graag. Een rebelse developer die ingaat tegen al die fatsoensrakkers die bepaalde games willen verbieden. Jammer dat het dan weer een niet al te stoer spel betreft, maar goed, het is een begin.
Developer Running with Scissors raakte haar game Postal niet aan de straatstenen kwijt. Niet omdat het een matige shooter betrof (dan was het een terechte daad van de gamer geweest) maar omdat veel landen de übergewelddadige game verboden.
Dankzij het online bedrijf Softwrap Solution wordt hieraan nu een eind gemaakt. Zij bieden de game virtueel te koop aan. En op het World Wide Web geldt geen censuur.
Zo'n actie mogen we wel. En het begeleidend persbericht kon onze waardering ook wel wegdragen: 'Korea and the host of other countries whose citizens have been unfairly denied their birthright to play the video and computer games of their choice can finally rejoice! Running With Scissors (RWS), the World's Most Dangerous Software Company has cut through the bureaucratic, political and censorial red tape to make the POSTAL computer games universally available. The move will give POSTAL a passport to the United Kingdom (where it was banned in a hysterical overreaction to the tragic death of Princess Diana), hardware-happy Singapore, South Africa and the largest potential market in the world, China ("We owe them something for giving us Fried Rice with Pork,").'





TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
Prince of Persia: The Two Thrones	[illegible]	PU01
The Movies	[illegible]	PU12
Space Rangers	[illegible]	PU02
Call of Duty 2	[illegible]	PU01
Age of Empires III	[illegible]	PU12
Civilization IV	[illegible]	PU12
City of Villains	[illegible]	PU01
Quake 4	[illegible]	PU12
Star Wars: Battlefront 2	[illegible]	PU01
PLAYSTATION 2		
DTM Race Driver 3	[illegible]	PU01
Prince of Persia: The Two Thrones	[illegible]	PU01
Ratchet Gladiator	[illegible]	PU12
We Love Katamari	[illegible]	PU12
Socom 3	[illegible]	PU02
Star Wars: Battlefront 2	[illegible]	PU01
NBA 2K6	[illegible]	PU01
Xenosaga 2	[illegible]	PU12
WWE Smackdown VS Raw 2006	[illegible]	PU02
Buzz	[illegible]	PU12
Battlefield 2	[illegible]	PU12
[illegible]	[illegible]	PU12
XBOX		
DTM Race Driver 3	[illegible]	PU01
Prince of Persia: The Two Thrones	[illegible]	PU01
Half-Life 2	[illegible]	PU01
X-Men Legends	[illegible]	PU12
Star Wars: Battlefront 2	[illegible]	PU01
NBA 2K6	[illegible]	PU01
WWE Smackdown VS Raw 2006	[illegible]	PU02
Battlefield 2	[illegible]	PU12
KUF: Heroes	[illegible]	PU12
The Warriors	[illegible]	[illegible]
GAMECUBE		
Prince of Persia: The Two Thrones	[illegible]	[illegible]
Battalion Wars	[illegible]	[illegible]
Mario Smash Football	[illegible]	[illegible]
Fire Emblem: Path of Radiance	[illegible]	[illegible]
NINTENDO DS		
Mario Kart DS	[illegible]	[illegible]
Castlevania: Dawn of Sorrow	[illegible]	[illegible]
GAME BOY ADVANCE		
Sonic Rush	[illegible]	[illegible]
Mario & Luigi: Partners in Time	[illegible]	[illegible]
Mario Power Tennis	[illegible]	[illegible]
PSP		
GTA: Liberty City Stories	[illegible]	[illegible]
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	[illegible]	[illegible]
NBA Live 06	[illegible]	[illegible]
XBOX 360		
Project Gotham Racing	[illegible]	PU12
Call of Duty 2	[illegible]	PU01
Condemned: Criminal Origins	[illegible]	PU01
Kameo	[illegible]	PU01

POWERSPY

- Silent Hill komt naar de PSP... als boek.
- Het moet niet gekker worden: lezen op je PSP. Straks moet je dat ding ook op school gebruiken bij het rekenen.
- Wel wordt het zo een stuk makkelijker om een PSP bij je ouders te ritselen: 'Pap, ik wil een PSP... zodat ik kan lezen.'
- Overigens is de Silent Hill-film vanaf 19 mei in de bioscoop te zien.
- Wij kunnen niet wachten tot deze film op DVD uitkomt. Lekker je kleine nichtje uitnodigen, kamer donker maken, zeggen dat je de nieuwe Finding Nemo hebt en Silent Hill er dan in jekkeren. Op zeker dat ze bij het volgende bezoek lekker stil is.
- Volgens de Amerikaanse media overweegt Microsoft steeds serieuzer om een handheld op de markt te gaan brengen. Volgens deze bronnen zou men inmiddels al een team van specialisten alle voors en tegen hebben laten afwegen.
- Wij vinden alles best, als ze bij launch dan maar wel voldoende apparaten in de winkels leggen.



POWERSPY

- Elk jaar ontvangen we weer een overzicht van de spellen waar de verschillende volkeren het meest op gegeild hebben. De Amerikanen en de Britten waren in 2005 redelijk eensgezind in hun voorkeuren. Sport scoorde daar het best. In de VS middels Madden en in GB via FIFA en Pro Evo.
- En waar geilen die gekke Japanners op? Dieren, inderdaad. Nintendogs en Animal Crossing waren in het land van de Rijzende Zon dé grote hits.
- En wij maar denken dat ze dieren daar enkel als voedsel beschouwen...
- EA liet ons vol trots weten dat The Sims 3 uit zal gaan komen. Plus 1098198 add ons.
- Zo zie je maar eens hoe zeer het loont om gratis voor het Powerweb stukjes te schrijven. Waar andere sites freelancers betalen in games, geven wij gewoon een portie geluk mee. Een van onze medewerkers won namelijk een miljoen in de lotto.
- Saillant detail: hij wilde al lang met de lotto stoppen, maar was alleen te lui om de automatische incasso stop te zetten.
- Wie durft nu nog te beweren dat luiheid geen nuttige eigenschap is.
- Vivendi heeft twee titels uit de Leisure Suit Larry-serie gecancelled. Uit protest zal Jan een sit-in demonstratie in het woud van Azaroth organiseren.

PU ONDERSTEUNT PRO EVO COMPETITIE

Kijk, als we op de afgelopen Gameplay op het hoofdpodium de finale van het NK FIFA hebben laten afwerken, dan kunnen we de beste voetbalgame (althans in onze ogen) natuurlijk niet in de kou laten staan. Daarom ondersteunt Power Unlimited vanaf nu de PES-league.

De PES-league is niet zo maar een league. De competitie draait al volop in veel andere Europese landen zoals Duitsland, Frankrijk en Engeland en levert daar de officiële Pro Evo kampioen op. Die vervolgens weer wordt uitgezonden naar het EK.

Deze league gaat nu ook in ons land van start en de winnaar van de uiteindelijke finale mag zich de enige echte Nederlands kampioen 2006 Pro Evo noemen. En dat is een titel waarvan we weten dat tienduizenden gamers die zouden willen dragen.



VOORRONDEN

De deelnemers van de grote finale komen vanzelfsprekend voort uit voorronden die gehouden worden op locaties in: Eindhoven (26 feb), Amsterdam (11 maart), Zwolle (1 april), Rotterdam (23 april), Groningen (6 mei), Maastricht (27 mei), Vlissingen (3 juni) en Arnhem (24 juni). Check dus even waar je woont en surf dan meteen naar www.gameaddicts.nl om je in te schrijven. Omdat er maar een gelimiteerd aantal footie-fans mee kan doen, is het slim om een beetje haast te maken. Vol is immers ook hier vol.
Het inschrijfbedrag voor de PES-league is 17,50 euro. Aan de deur kost de boel 25 euro (als er nog plek is tenminste).

PRIJZEN

Naast de niet in geld uit te drukken eer, kun je ook een aantal vette prijzen winnen:
1E PLAATS: Geheel verzorgde reis naar het EK, 500 euro en een Xbox 360
2E PLAATS: 200 euro en een Sony PSP
3E PLAATS: Nintendo DS

Via het Powerweb en de PU zullen we jullie op de hoogte houden van de voorronden en de finale.
Voor vragen over de PES-league moet je NIET bij ons zijn, maar bij de organisator Gameaddicts via info@gameaddicts.nl



COMMENTAAR R.I.P. GAMECUBE

Aanvankelijk zou The Legend of Zelda: Twilight Princess in november 2005 voor de Cube zijn uitgekomen. Als dit was gebeurd, hadden de meeste van onze Cube-bezittende lezertjes de game waarschijnlijk al op dag één in huis gehaald, en de rest had vol verwachting uitgekeken naar de komst van Sinterklaas en de Kerstman. Dat platte pakje daar onder de kerstboom, zou dat dan misschien... ja, mijn naam staat erop! Mag ik het openmaken? Oh yes, het is... een DVD van Madagascar. Bedankt mam.
Maar goed, de meeste van ons zouden de game inmiddels hebben uitgespeeld. Op je persoonlijke thuisforum zou het semi-officiële topic over de nieuwe Zelda inmiddels vijfendertig pagina's groot zijn. De meningen zijn er verdeeld: is Ocarina of Time overtroffen? Heeft Nintendo de plank volledig misgeslagen? Veel geblaat en onzinnige argumentatie, zoals gewoonlijk.
Eronder staat een veel interessanter topic. 'Zelda uitgespeeld - en nu?'
Het voor niet gespecificeerde tijd uitstellen van Zelda belemmert het zicht op het einde van de GameCube. Een blik op de releaselijst voor 2006 leert ons dat de vierkante console zijn beste tijd reeds heeft gehad, alleen durft niemand het te zeggen, omdat 'het beste nog moet komen'.
En toch is de GameCube geschiedenis. Vaarwel, gekke paarse vriend. Je hebt niet al je beloften waargemaakt, bent nooit het populairste jongetje uit de klas geweest, maar toch heb je mij veel mooie herinneringen geschonken. In mijn hart leef je voort.

JURJEN

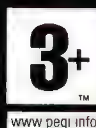




MY NUTMEGS WILL TORMENT, MY FAKES WILL CONFUSE. WATCH ME BUILD MY REPUTATION BY KNOCKING DOWN YOURS.

PLAY OR BE PLAYED



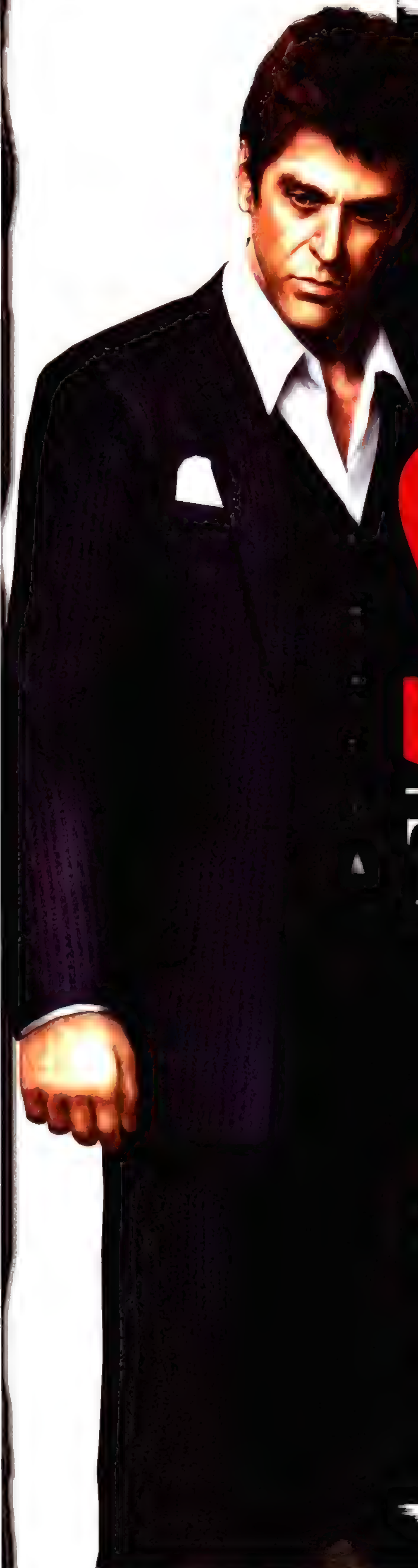




NINTENDO DS   NINTENDO GAMECUBE   XBOX   PSP   PlayStation 2









SCARFACE

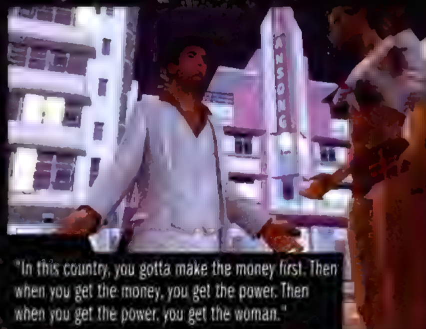
THE WORLD IS YOURS

Tony Montana is een Cubaanse vluchteling die zich in de jaren tachtig schietend en vloekend omhoog werkt naar de top van Miami's cocaïne imperium. Althans, daar gaat de film Scarface (1983) van regisseur Brian DePalma over... JURJEN

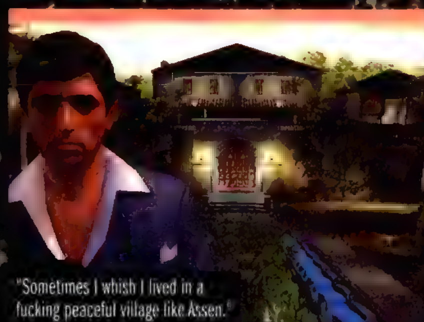
Scarface is een film vol expliciet geweld, waarin de immer opgefokte Tony Montana (zeer overtuigend neergezet door Al Pacino) zonder een spoor van angst iedereen die hem voor de voeten loopt trakteert op een stel goedgemikte beledigingen, al dan niet gevolgd door een portie lood. Het is duidelijk: Tony is geen kerel die met zich laat sollen.
Als kijker laat je je graag meevoeren op zijn onuitputtelijke stroom testosteron, vastberadenheid en zwarte humor.
Maar het verhaal heeft ook een treurige kant. Zo is daar die scène in een luxe restaurant, waar Tony's verslaafde vriendin na een heftige woordenwisseling het pand heeft verlaten. Tony staart onderuitgezakt naar het geschrokken publiek - dat zich wijselijk stilhoudt - en zegt:
"Waar kijken jullie naar? Jullie zijn een stelletje fucking assholes. Weet je waarom? Omdat jullie niet het lef hebben om te zijn wie jullie willen zijn. Daarom hebben jullie mensen als mij nodig."

VANCOUVER

Tony heeft weinig op met de zogenaamd beschaafde mens. Zijn verwijt roept een interessante vraag op. Als wij het lef zouden hebben om werkelijk te zijn zoals we zouden willen zijn, zouden we dan zijn zoals Tony Montana? Meedogenloos moorden, letterlijk over lijken gaan om zoveel mogelijk respect, rijkdom, vrouwen en luxe te vergaren?



"In this country, you gotta make the money first. Then when you get the money, you get the power. Then when you get the power, you get the woman."


"Sometimes I whish I lived in a fucking peaceful village like Assen."

In de videogame Scarface kunnen we het eind dit jaar proberen. Eens ervaren hoe dat is, om Tony Montana te zijn. Ik heb zelf al even van het gangsterbestaan mogen proeven tijdens mijn tripje naar Vancouver. Hier ging ik niet alleen snowboarden maar ook op bezoek bij Radical, de spelontwikkelaar die nu alweer twee jaar bezig is om het leven van Tony Montana in een interactieve vorm te gieten.

COKE

De film eindigt met een scène waarin Tony's landhuis wordt belaagd door een legertje huurlingen van de Boliviaanse drugsbaron Sosa. Na een paar flinke snuiven coke uit de berg op zijn bureau, haalt Tony het wapentuig uit de kast om nog even stevig van zich af te blazen. Hij maakt een handjevol slachtoffers en legt zelf het loodje.
De game begint met dezelfde scène, alleen krijgt de speler dit keer de controle over Tony. Verondersteld dat de speler zelf niet al te veel coke heeft gesnoven, zou het hem moeten lukken om met Tony het landhuis te ontvluchten, waarmee de geschiedenis van Tony Montana dus een interactief vervolg krijgt. Met een speedboot vlucht Tony naar een nabij gelegen groepje eilanden. Hier kan hij even alles op een rijtje zetten en zich voorbereiden op een knallende terugkeer naar Miami.
Als je met Tony weer voet in Miami hebt gezet, ben je niets meer dan een onbeduidend dealertje dat zich moet schikken naar de regels van de heersende gangsterbazen. Je kunt kleine hoeveelheden drugs stelen en verhandelen, maar moet daarbij altijd oppassen dat dit niet teveel kwaad bloed zet bij de grote jongens die over de buurten heersen. Zo begin je langzaam maar zeker aan het herwinnen van respect, macht en fortuin.

COCKSUCKER

Het belangrijkste is je reputatieniveau. Hiervoor is het strooien met stoere opmerkingen in Scarface net zo belangrijk zijn als het sproeien van kogels. Als je Tony tijdens een moordpartij bijvoorbeeld dingen laat roepen als "Cocksucker!" en "Die, you stupid fucks!" verdien je daarmee extra respectpunten.
Als je op straat wordt uitgescholden door een passerende jongedame, dan zal je reputatie dalen als je hier niets tegen inbrengt. Druk je echter bijtijds op de babbel-knop, dan zal Tony de dame stevig van (seksistische) repliek dienen en gaat je reputatie enkele puntjes omhoog. Als Tony staande wordt gehouden door de politie kan hij ook proberen zich eruit te lullen. Of dit wel of niet lukt wordt bepaald door de timing van de speler, middels een systeem dat verdacht veel lijkt op dat in een doorsnee golfspel.
Dit soort 'conversaties' duren langer dan je zou verwachten, met elke voorbijganger kan een gesprekje van acht regels tekst worden gevoerd, terwijl een dialoog met een sleutelfiguur nog een stuk dieper gaat. Er lopen zo'n 250 verschillende figuren rond in de wereld van Tony Montana, waarvoor in totaal maar liefst 35.000 regels tekst zijn ingesproken. Hiermee wordt hopelijk voorkomen dat de wijsneuzerige opmerkingen na verloop van tijd in herhaling beginnen te vallen.

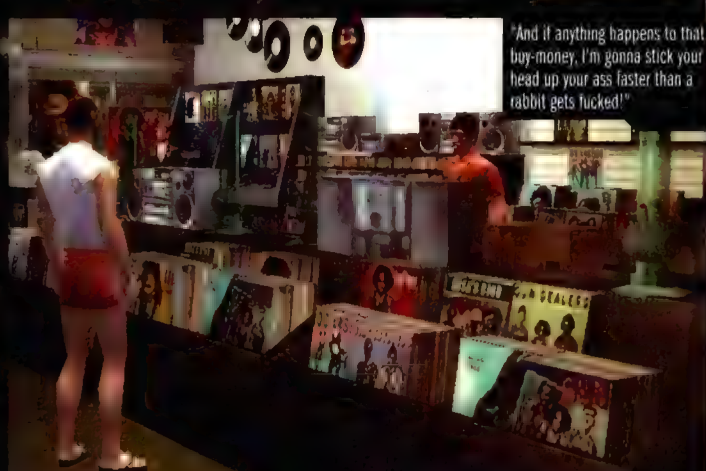
ACTIESPEL

Ondanks al dit gebabbel is en blijft Scarface een actiespel. Een actiespel dat door de open wereld - waarin je wagens kunt jatten en de meest bizarre wapens kunt hanteren - natuurlijk sterk aan GTA doen denken.
Natuurlijk is de ontwikkelaar zich bewust van de gelijkenissen met GTA en doen ze er alles aan om zich te onderscheiden door het stempel van Tony Montana stevig op de game te drukken.
Naast de prominente aanwezigheid van deze antiheld wordt ook veel tijd en energie gestoken in het uitwerken van de onderliggende, niet direct in het oog springende wereld van geld, respect en macht.

PATSER

Naarmate je verder in het spel komt, kun je echt een beetje de patser uit gaan hangen. Je hoeft zelf niet meer in drugs te handelen, dat doen je huurlingen. Je hoeft zelf niet meer te moorden maar laat dat je handlangers doen. Of je doet het toch zelf, om nog even wat extra respectpunten binnen te halen.
Grote kans dat je vijanden geen tegenstand bieden als je komt binnenwandelen. Het respect voor jou kan zo hoog oplopen dat ze spontaan hun wapens op de grond gooien.
Volgens de makers zal er ook altijd iets leuks zijn dat je met je geld kan doen, uiteenlopend van het restylen van je landhuis en het omkopen van politie tot het kopen van vrouwen, exotische dieren, en je eigen coke-plantage op een eilandje bij de kust van Zuid-Amerika.
Het gevoel dat je De Man bent, dat is wat Scarface je mee moet geven.


"This is paradise, I'm tellin' ya. This town is like a great big pussy jus' waitin' to get fucked."


"And if anything happens to that buy-money, I'm gonna stick your head up your ass faster than a rabbit gets fucked!"



VANCOUVER

Ik was al eens eerder in Vancouver (Canada) geweest, maar toen was er niet veel tijd om de prachtige omgeving te gaan bekijken.
Dit keer had ik gelukkig twee daagjes voor mezelf en dus besloot ik een snowboard onder te binden om de bergen rondom het winterse dorpje Whistler eens wat minder veilig te maken.
Nou, ik moet eerlijk zeggen: voor iemand uit Assen ging het niet eens zo slecht. Dat kleine hondje waar ik overheen ragde daargelaten. Dat was overigens niet mijn schuld en dat liet ik het bazinnetje weten ook door, Tony indachtig, haar toe te schreeuwen dat 'er helemaal geen fuckin' dogs on this fuckin' slope mochten zijn'.



BETER

Als Scarface eind dit jaar wordt uitgebracht, is er bijna drie jaar aan gewerkt met een team van zo'n honderd man.
De spelwereld is kleiner dan die van San Andreas, maar nog steeds groot genoeg om in te verdwalen. De wereld ziet er net wat beter uit, met meer afwisseling in omgevingsobjecten, fraaier licht- en schaduwwerk.
De binnenkanten van gebouwen worden tegelijk met de omgeving geladen, waardoor je niet meer op elke drempel hoeft te wachten en je vanuit een winkeltje door het raam kan kijken om buiten de auto's te zien rijden.
Het richten en schieten gaat beter dan in de laatste GTA, het rijden met auto's gaat ongeveer net zo goed en snel. Het hele zootje zit nog wel vol bugs, en het is natuurlijk de vraag of de komende maanden genoeg zijn om de meest hinderlijke en opvallende missers permanent uit het spel te krijgen.

GTA-ACHTIGE

Ook al proberen de ontwikkelaars de gelijkenissen met de GTA-serie wat onder de tafel te schuiven, ik denk toch met recht te kunnen spreken van een GTA-achtige, en dat is meer als genreduiding dan als negatief predikaat bedoeld.
Hoe goed en logisch Scarface uiteindelijk in elkaar gaat steken is nu nog niet te zeggen, maar de belofte van een GTA-achtige waarin je niet met een onbekend mannetje maar fuckin' Tony Montana kunt spelen, spreekt mij in ieder geval wel aan.



STEVEN

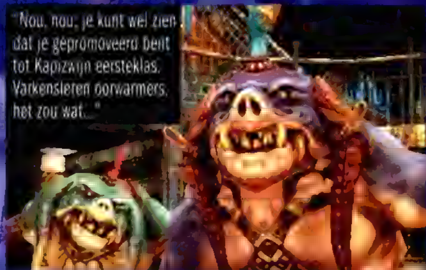
FINAL FANTASY XII

VERWACHT: NNB

FINAL FANTASY XII

Vroeger was het verschijnen van een nieuwe Final Fantasy titel een legendarisch moment, maar de tijden zijn veranderd evenals het RPG landschap...

Het opstarten van een Final Fantasy game betekende altijd dat je aan het begin stond van een bijzondere reis. En vroeger lagen epische en meeslepende avonturen echt niet voor het oprapen.
Vorig jaar, toen het angstvallig stil bleef omtrent Final Fantasy XII, begon ik mij af te vragen in hoeverre deze serie nog in staat zou zijn om mij op een soortgelijke manier als voorheen te betoveren. Natuurlijk zat ik toen midden in World of WarCraft, dus het principe van Final Fantasy begon met de



"Nou, nou; je kunt wel zien dat je gepromoveerd bent tot Kapizwijn eersteklas. Varkensleren oorwarmers, het zou wat..."

FINAL VECHT-SYSTEEM



De gevechten in FF waren nooit echt letterlijk 'turn-based', maar je manschappen stonden wel rustig op een rijtje te wachten. Dat is allemaal anders in FFXII. De meest dramatische verandering is misschien nog wel dat de gevechten plaatsvinden in dezelfde enorme omgeving die je gedurende het spel doorzoekt. Die omgevingen bekijk je niet meer vanaf een vast camerastandpunt. Ze zijn écht 3D en de camera is vrij bestuurbaar met de rechter analoge joystick. Je ziet vijanden al vanaf een grote afstand - en soms zie je zélfs dat ze elkaar alvast te grazen nemen. Scheelt jou werk én experience.
Het vechten zelf is actievoller geworden. Je bestuurt één teamlid direct en kunt met een druk op de knop van personage naar personage springen. (Het is ook mogelijk de computer álle figuren te laten besturen, of je kunt zelf juist alles doen.)
Gelukkig kun je nog steeds de typische Final Fantasy-achtige toverspreuken uitvoeren en kun je af en toe maar beter even wachten tot je weer opgeladen bent. Het gevoel van de reeks is daardoor niet verloren gegaan.



SQUARE ENIX • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SQUARE-ENIX-EUROPE.COM


"Zo, die weddenschap dat ik 'm niet omhoog kon krijgen, heb je dus verloren, jochie."

dag steeds ouderwetser aan te voelen en ik merkte dat ik niet eens meer echt zat te wachten op het twaalfde deel.
Het zou tenslotte niet de eerste klassieke spelreeks zijn die met de jaren zijn glans verloren had. Denk bijvoorbeeld aan de Megaman en Castlevania series. Vroeger de absolute top, en ondanks dat nieuwe delen best leuk kunnen zijn (mede dankzij de nostalgische waarde), wordt de kwaliteit van vroeger niet meer gehaald.

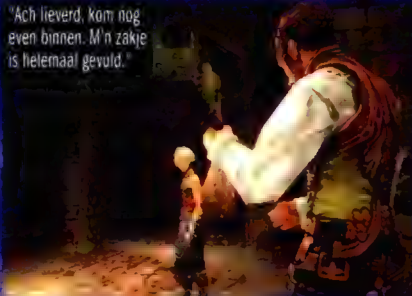
KLAARGESTOOMD

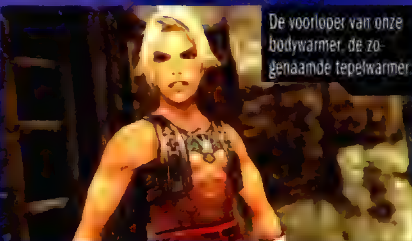
Bij Final Fantasy hebben we gelukkig nog niet met een aftakeling te maken want tot op heden gaat het allemaal prima. Ik vond het tiende deel persoonlijk een van de beste uit de hele serie en ook de MMORPG incarnatie pakte goed uit.
Met Final Fantasy X-2 sloegen ze de plank misschien een beetje mis maar het leverde evengoed een zeer geslaagde game op. Het was simpelweg niet wat ik verwachtte van een nieuw FF deel maar verder was er geen man overboord. Tenminste, alle mannen waren overboord gegooid... ach, je begrijpt wel wat ik bedoel.
Het is meer dat ik er ondertussen van overtuigd ben dat alles kapot kan, dus ook de goede naam van series die al jaren voor hoogstaand digitaal vermaak zorgen.
Aan mijn inzet zal het in ieder geval niet liggen want ik heb me helemaal klaargestoomd om te genieten van dit aankomende deel. Ik heb alvorens te beginnen aan de demo van FF XII wederom Advent Children gekeken en draai al een week lang al mijn FF soundtracks op shuffle in mijn playlist.

MEESLEPEND

De demo bestaat slechts uit twee levels, die ik al eerder op een E3 heb doorlopen. Maar games in


"Waaat! Je hebt er maar 25 euro voor over?! En je mocht nog bovenop ook!"


"Ach lieverd, kom nog even binnen. M'n zakje is helemaal gevuld."

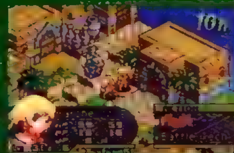

De voorloper van onze bodywarmer, de zogenaamde tepelwarmer.

alle rust thuis spelen, is (zeker in het geval van een RPG) heel andere koek.
Één aspect van deze demo laat in ieder geval meteen weer zien waarom deze serie aan de top staat binnen dit genre: de sfeer en setting zijn wederom schitterend. Ik twijfel er dan ook niet aan dat ik, en iedere FF fan met mij, gaat genieten van de meeslepende gebeurtenissen die dit nieuwe avontuur gaat bieden. Zelfs het te korte 'shirt' van Vaan neem ik voor lief (ook al heb ik het hier behoorlijk moeilijk mee).

TEAMGEVOEL

Het enige waar ik nog over twijfel zijn de dynamische real-time gevechten, waarbij je gewoon vrij kunt bewegen. Het is niet dat dit niet goed is uitgewerkt (sterker nog, de actie in de demo is heel sterk) maar het gevoel dat je met een team van verschillende personages speelt met ieder hun eigen skills is wel een beetje weg.
De A.I. neemt de besturing van jouw teamgenoten over en daarmee valt een gedeelte van de basis van een RPG in het niet. Zelfs de mogelijkheid om naar de andere personages te schakelen levert niet het ouderwetse gevoel op strategisch met een team in de weer te zijn.
Hopelijk is de gameplay van Final Fantasy XII zo sterk dat ik voortaan niet meer anders wil. Hopelijk...

FINAL GESCHIEDENIS





Er heeft altijd een zeker patroon gezeten in het verschijnen van nieuwe Final Fantasy-games. Zo kon je er op rekenen dat er op iedere spelcomputer drie avonturen uitkwamen. Bovendien verschilde de spelstijl nooit radicaal.
Een jaar of vier geleden leek daar verandering in te komen, toen er ineens sprake was van een MMORPG, deel XI, dat tegelijk werd aangekondigd met het deel dáár nog weer na, XII. En dan waren er ook nog zijstapjes als de Final Fantasy VII-tekenfilm en bijbehorende spellen: Crystal Chronicles op de GameCube en Final Fantasy Tactics Advance op de GBA. Hadden de makers besloten dat het tijd was om hun lucratieve reeks eens lekker uit te melken?
Uiteindelijk bleek het wel mee te vallen. Die zijstapjes waren inderdaad niet meer dan zijstapjes. En omdat Final Fantasy XII uiteindelijk jaren op zich zou laten wachten, kwam de teller toch weer gewoon op drie PS2-avonturen te staan.
Het is wel duidelijk dat men een andere richting inslaat. Dat heeft alles te maken met het vertrek van Hironobu Sakaguchi, de geestelijk vader van Final Fantasy, die na de flop van de Final Fantasy-bioscoopfilm zijn eigen studio (Mist Walker) begon.
Niet alleen Sakaguchi werd vervangen, ook bij alle andere belangrijke creatieve rollen vond een stoelendans plaats. Ene Yasumi Matsuno, bekend van het merkwaardige, maar geweldige PSX-spel Vagrant Story, kreeg de touwtjes in handen. Hij bedacht de spelopzet en het verhaal en leidde de productie - althans tot hij vorig jaar werd vervangen door nog weer een andere gast: Akitoshi Kawazu.
De ontwerpen werden niet meer gedaan door Tetsuya Nomura, maar door Akihiko Yoshida en de muziek is niet meer afkomstig van Nobuo Uematsu maar van Hitoshi Sakimoto. We zijn benieuwd naar het eindresultaat!

FINAL MENINGSVERSCHIL



De nieuwe Final Fantasy. We zijn allemaal blij dat hij er nu echt bijna is, toch lopen de meningen subtiel uiteen. Een mini-discussie tussen Niels en Steven.

Niels: Vind je het niet geweldig dat Final Fantasy eindelijk flink onder handen is genomen? Eindelijk weg die saaie turn-based gevechten, eindelijk weg die 'swoosh' van in een gevecht duiken...

Steven: Over welke saaie turn-based gevechten heb jij het? Ik vond die juist altijd geweldig, en de manier waarop deze waren geëvolueerd maakte ze alles behalve statisch en turn-based. Ik ben het met je eens dat vernieuwing goed is, maar ik ben bang dat ik die oude stijl van grote strategische gevechten ga missen.

Niels: Ben je dan in elk geval wel, net als ik, heel blij met de visuele stijl, een prachtig mengsel tussen de fantasievolle en realistische thema's die we eerder hebben gezien? De kleurkeuze is heel apart, gedempt en sfeervol.

Steven: Absoluut! Dit is een gebied waarop Final Fantasy altijd uitblinkt en de makers lijken zichzelf wederom te hebben overtroffen in hun mix van fantasy en science-fiction.


"Wat zegt u agent? Haastige spoed is zelden goed? Flauw hoor."

GUITAR HERO

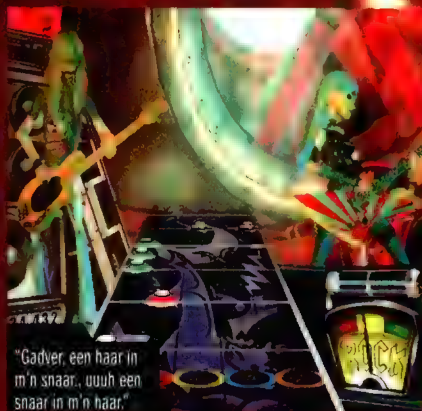
Sinds Donkey Konga en SingStar was het een beetje stil rond muziekgames maar Guitar Hero zou het genre wel eens een flinke duw in de goede richting kunnen geven. Wellicht wordt het zelfs de beste muziekgame ooit!



In navolging van Toiletten en Sneeuwdorp begon ik ongeveer een jaar geleden aan een derde 'literaire' roman. In mijn eerste twee boeken had ik geflirt met games als rode draad in een 'serieus' verhaal, maar de derde keer moest het écht raak zijn. Het zou een heus videogameboek worden dat zich ging afspelen temidden van de hectiek rond de E3-gamebeurs in Los Angeles.

Mijn held zou verliefd worden op een booth babe, een interview met zijn favoriete Japanse spelontwerper najagen en, heel belangrijk, na afloop van de beurs in een obscure speelhal een véél toffere game ontdekken dan alle spellen die hij op heel die E3 had gezien.

Natuurlijk zou het verhaal losjes gebaseerd zijn op mijn eigen eerste E3, alweer zeven jaar geleden. Het spel dat ik destijds, overigens in een arcade in Las Vegas, tegenkwam, heette Guitar Freaks. Een game van Konami waarvoor je een plastic speelgoedgitaar om je nek diende te hangen. De game bevatte allerlei geinige deuntjes en maakte dat je je écht cool ging voelen zodra je het een beetje kon.


"Gadver, een haar in m'n snaar.. uuuh een snaar in m'n haar."

GITAARHELD

Guitar Freaks is helaas nooit verder gekomen dan wat arcadehallen en een Japanse PSX-versie. Maar het spelconcept krijgt een tweede kans met Guitar Hero, van een andere ontwikkelaar, maar mét gitaarcontroller. In Amerika bleek het eind vorig jaar zelfs al zo'n hit onder gamejourno's dat de game bovenaan menig eindejaarslijstje prijkte.


Hij draagt een bril sinds die rotjongens uit z'n band een grap uithaalden met een klapgitaar.

Dat is niet voor niets. Guitar Hero pakt de krachtige basis van Guitar Freaks en gaat daar op een aantal fantastische manieren mee aan de haal. Zo zitten er dit keer niet drie, maar vijf knoppen op de gitaarhals. Deze houd je een voor een of tegelijk ingedrukt, waarna je met de triggerknop je akkoord 'aanslaat', in lijn met de commando's die op je af vliegen.

Als ik de reviews mag geloven, is de leercurve van Guitar Hero vrijwel perfect uitgedokterd. In bepaalde vroege liedjes sla je maar één akkoord aan en gaat het puur om de timing. Langzaam komt er steeds meer bij, tot je een ware gitaarheld bent; de verhaalstand van de game loodst je langs vijf moeilijkheidsgraden, waardoor je alle noodzakelijke skills oppikt.

ENORME VIKING

Prettig is dat ontwikkelaar Harmonix de graphics niet vergeten is. In Guitar Freaks waren die lachwekkend simpel maar in Guitar Hero spelen gedetailleerde 3D-gitaristen de sterren van de hemel. Later in de game kom je zelfs een enorme viking én Magere Hein tegen.

"ZELFS MAGERE HEIN SPEELT DE STERREN VAN DE HEMEL IN GUITAR HE…

Maar er is nog één ding toffer en dat is de muziek. Guitar Hero bevat nauwkeurig ingespeelde covers van zeer gevarieerde en lekker speelbare gitaarhits; van Queens 'Killer Queen' tot 'Take Me Out' van Franz Ferdinand. Maar ook bijvoorbeeld Sum 41, Ozzy Osbourne en, een persoonlijke favoriet, David Bowie als Ziggy Stardust, zijn aanwezig.

De volledige lijst telt een stuk of dertig songs plus unlockables.


♪ Veel mooier dan het mooiste schilderij
Ben jij, m'n lieveling, ben jij
De glans van je haar
En de blos op je gezicht
Oh het stralen van je ogen
Mooier dan het zonnelicht ♪

IN EEN LAATJE

Kortom, ik ben blij te kunnen melden dat Guitar Hero, als het een beetje meezit, in april ook hier verschijnt - in ieder geval in Engeland.

Is het de beste muziekgame ooit gemaakt? Daarover hoop ik in de volgende PU een scherp oordeel te vellen.

Eén ding is alvast zeker, namelijk dat het met mijn E3-boek minder goed is afgelopen; na een maandje schrijven heb ik het in een laatje gesodemieterd. Waarom? Een echte schrijversreden: het voelde gewoon niet goed. Maar wie weet vis ik het er nog eens uit en begin ik opnieuw, want een boek over 's werelds grootste videogamevakbeurs lijkt me nog steeds tof.



Guitar Hero speel je met deze vette controller

CREATIEVE GASTEN

Harmonix is een studio om rekening mee te houden. Deze Amerikanen begonnen met PC-software waarmee je op een gemakkelijke manier muziek kon maken. Ook maakten ze interactieve muziekattracties, onder andere voor Epcott Center, een deel van Disney World.

Hun PlayStation-debuut was Frequency, een abstracte muziek/behendigheidsgame die meteen goed werd ontvangen. De game doet een beetje denken aan Guitar Hero omdat de 'noten' ook hier op je af komen.

Andere Harmonix-games waren Karaoke Revolution en EyeToy: AntiGrav. Het zal ons benieuwen waarmee deze studio verder nog op de proppen gaat komen.

E ABONNEES

DE MONSTERGECKO PISTOOLMUIS VOOR NIETS!



Deze ultieme gaming-muis, die speciaal ontworpen is voor first-person shooters, heeft het uiterlijk van een echt pistool, maar dan in de vorm van een 800 dpi-muis!

WINKELWAARDE

€ 29,95

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
KIJK OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/VIGCARD



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

RT IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR




XBOX




TERMINAL REALITY

PETROGLYPH • LUCASARTS • ACTIVISON • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR/INDEXFLASH.HTML VERWACHT: FEBRUARI 2006

STAR WARS
EMPIRE AT WAR

Wanneer voormalige Westwood ontwikkelaars (Command & Conquer!) en LucasArts kopstukken onder een nieuwe vlag een Star Wars RTS maken, dan schept dat verwachtingen. Wordt dit het Star Wars strategie-epos waar velen al zo lang naar snakken?

Het is eigenlijk van de zotte dat LucasArts er nooit in is geslaagd een klinkende, unaniem bejubelde RTS in het Star Wars universum af te leveren. Begrijp me niet verkeerd, Star Wars: Galactic Battlegrounds uit 2002 was een leuke RTS waar ik me prima mee vermaakte, maar het spel was niet perfect. De game draaide op de Age of Empires II engine (AoE II was toen al drie jaar uit) en daardoor miste Galactic Battlegrounds schaal en impact. Vooral de spacebattles zagen er in retrospectief best wel lullig uit.

Hoe anders is dat in Empire at War. Daar zijn de spacebattles daadwerkelijk epische gevechten in de ruimte waar X-Wings en TIE Fighters elkaar in zwermen achterna zitten. Imperial Destroyers boezemen angst in maar gelukkig komt Han Solo in de Millennium Falcon to the rescue om voor wat extra vuurkracht te zorgen.

Hé, op die ijskast kon je nog verwijderingsbijdrage terugvorderen!

"Zeg jongens, we lopen nu al uren door het hete zand, maar we hebben we eigenlijk op de korrel?"

VERDELEN & AANSTUREN

De ruimtegevechten zien er mooi uit maar zijn tegelijkertijd (nog) wat onoverzichtelijk. Ik had niet direct door wat ik nu moest doen en dat had regelmatig misklikken tot gevolg. Het scherm is al snel gevuld met veel schepen van beide kampen en het vraagt enig inzicht om alles in goede banen te leiden.

De tutorial doorspelen is voor de verandering daadwerkelijk nodig, ook voor gevorderde RTS spelers. Eigenlijk begint het serieuze denkwerk al bij het voorwerk. Je begint vanuit een deploy menu van waaruit je basistroepen traint, bestelt en schepen toewijst. Vervolgens verdeel je je manschappen en voertuigen over beschikbare slots en daarna stuur je ze richting de te veroveren planeet. Heb je de spacebattle succesvol afgerond dan zet de strijd zich voort op land.

Dit model gaat wat dieper dan we gewend zijn maar dat kan natuurlijk nooit een minpunt zijn.

REINFORCEMENTS

De landgevechten voelen traditioneler aan en iedereen die WarCraft, Empire Earth of Dawn of War heeft gespeeld kan hier mee aan de slag. Belangrijk is dat je reinforcements points verovert. Hoe meer van deze plekken onder jouw commando, hoe meer troepen je op de planeet kunt laten landen.

Ook helden-units doen hun intrede zoals Boba Fett, Luke Skywalker, Obi-Wan en de onvermijdelijke Darth Vader. Iedere held heeft unieke skills en force powers die een gevecht ten gunste of ten nadele kunnen doen kantelen.

TUSSENBALANS

Na de game een paar dagen gespeeld te hebben, ben ik klaar voor het opmaken van een eerste balans.

Deze game heeft, vooral bij de landgevechten, die lekkere klik-en-speel touch, samen met een aangename Star Wars vibe.

De spacebattles gaan dieper en hebben dan weer meer dat filmische gevoel dat je kent van de grote veldslagen uit de twee trilogieën.

Tegelijkertijd voel ik, om in SW termen te blijven, ook nog wat 'disturbance in the Force'.

Volgende maand het eindoordeel.

Ook in het Star Wars universum had je allochtonen die de TV-zenders van hun moederplaneet wilden ontvangen.

"DE RUIMTEGEVECHTEN ZIEN ER MOOI UIT MAAR ZIJN TEGELIJKERTIJD (NOG) WAT ONOVERZICHTELIJK."

"Hopelijk vinden we snel een winkeltje, mannen. Morgen is het immers al Darth Vaderdag."

NET ALS IN DE FILM

Ik stuur een groepje X-Wings richting de Keizerlijke vloot met als doel de turrets bovenop die vervelende Destroyer uit te schakelen. Op het moment dat mijn squadron een bocht maakt, ram ik op de spatiebalk. Nu schakelt het spel over naar cinematic camera mode. Je zit nu middenin de actie en de camera plakt als het ware vast aan de aanvallende X-Wings. Vooral wanneer je door, langs en onder beeldvullende explosies vliegt, zorgt de cinematic camera voor een speciaal gevoel en waan je je middenin de gevechten uit de SW films.


Cinematic view geeft je het idee de filmgevechten na te spelen, de nadruk ligt op battles niet op economie.


Voorwerk wat omslachtig, spacebattles wat onoverzichtelijk.

PREVIEW

PSP VERWACHT: 24 MAART 2006

SONY • COLUMBIA • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM



KEY OF HEAVEN

Joepie! Eindelijk weer eens een originele PSP game.

Het komt niet zo heel erg vaak voor dat we een PSP titel in onze handen krijgen die echt origineel is. Het gebeurt zelfs zo weinig dat ik als tester even dat stiekeme gevoel kreeg van 'misschien heb ik hier wel de heilige graal in handen, een juweeltje zonder dat iemand het weet' (totdat je begint te spelen en dat beeld vrijwel altijd uit elkaar spat).

WRAAK

Key of Heaven is een actiegame met een flinke scheut rollenspelelementen. Het spel vertelt het verhaal van Shinbu, een verschoppeling die wraak neemt voor de moord op zijn ouders en gaandeweg het avontuur ook nog even een aantal zwaarden moet zien te vinden, de wereld redt en eigenlijk de ass kickt van alles dat boosaardig is.

Het is een dertien in een dozijn verhaal maar desalniettemin best vermakelijk uitgewerkt. Het plot wordt overigens voor een groot deel verteld middels ingesproken dialogen. Erg tof is daarbij de optie voor Engelse ondertiteling en Japanse voice-overs. Het geeft het geheel een wat authentieker tintje en bovendien zijn Engelse stemmen waardeloos.

Erg goed om te zien is ook dat tijdens de vele dialogen de personages groot en mooi vormgegeven in beeld worden gebracht.

ÉÉN KNOP

De gevechten in Key of Heaven worden met slechts één knop beslecht. Voor de zwaardgevechten gebruik je slechts de cirkel knop en door deze herhaaldelijk in te drukken tover je de even sierlijke als dodelijke bewegingen uit je mouw. Het interessante is dat je deze vechtbewegingen kunt uitbreiden om zo de meest effectieve combinaties tot stand te brengen.

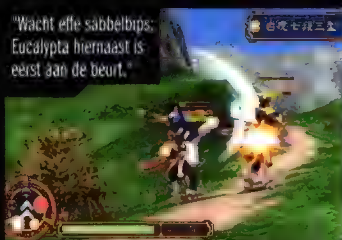
Het verdedigen gaat middels dezelfde knop; door 'm simpelweg ingedrukt te houden en op het juiste moment je stick te bewegen, is het mogelijk slagen te pareren.

Verder is er nog een magie-metertje dat je in staat stelt om, indien opgeladen, een chi-kracht los te laten. Chi-krachten zijn er in vijf smaken: hout, water, vuur, metaal en aarde. Deze vijf krachten staan allemaal in verband met elkaar, zoals rock, paper, scissors. Hout kan namelijk goed tegen water maar slecht tegen vuur. Je moet dus handmatig wisselen van chi-kracht om zo de kracht te vinden die de meeste schade aanricht.

Grootste minpunt is dat deze krachten onuitputtelijk zijn. Binnen vijf seconden heb je een chi-kracht opgeladen en kun je hem inzetten. Hierdoor is het mogelijk om tijdens boss fights alleen maar rond te rennen, chi op te laden en in te zetten. En dit kun je dus eindeloos herhalen.

UITGEDIEPT

Zo op het eerste gezicht hebben we te maken met een vette actie RPG maar mijn uiteindelijke conclusie geef ik pas volgende maand. Dan weet ik namelijk of de gevechten een beetje uitgediept worden want dat heeft het spel wel nodig.



"Wacht effe sabbelbips: Eucalypta hiernaast is eerst aan de beurt."

Doet me denken aan Sektioui, die clown van AZ, die ook altijd als enige trapt in z'n eigen schijnbewegingen.



"Smeerlap! Het idee alleen al dat ik er zin in zou hebben om jouw 'key of heaven' in mijn sleutelgat te ontvangen!"

PC

GUILD WARS FACTIONS

De enige grote MMORPG zonder vaste maandkosten gaat binnenkort worden voorzien van een nieuw hoofdstuk, en ik heb al een weekendje mogen doorbrengen op het nieuwe continent dat toegevoegd gaat worden...

Iedere fanatieke Guild Wars speler zal de mogelijkheid hebben aangegrepen om alvast een voorproefje te krijgen van Factions, de aankomende uitbreiding die tevens als stand-alone game geïnstalleerd kan worden.

Onlangs stonden de servers van de populaire MMORPG (er zijn momenteel ruim een miljoen mensen in Noord-Amerika en Europa actief bezig met deze titel) een weekend lang geheel in het teken van Cantha, het nieuwe gebied dat binnenkort ten zuiden van Tyria te vinden zal zijn.

Gamers in bezit van het origineel van Guild Wars zullen met een boot heen en weer kunnen reizen tussen beide continenten.

OOSTERS TINTJE

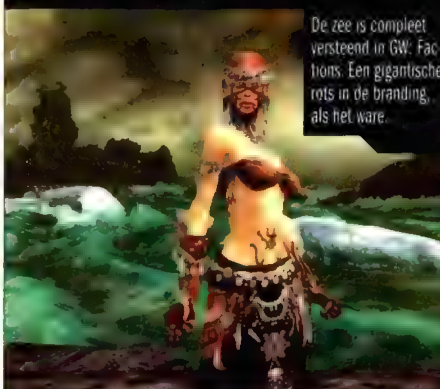
Het eerste dat opvalt als je voet zet in dit nieuwe land, dat wordt bevolkt door drie naties, is de vormgeving. Er is bewust gekozen voor een andere stijl van personages en architectuur dan je op Tyria aantreft, want het geheel heeft een overheersend oosters tintje (lekker hoor).

De geschiedenis van dit gebied vertelt het verhaal van de oude keizer die 200 jaar geleden is vermoord door zijn bodyguard Shiro Tagachi. Toen deze werd geëxecuteerd voor zijn daad, bracht hij een schreeuw ten gehore waardoor de bossen versteenden en de zee in jade veranderde.

Speciaal ter gelegenheid van Factions keert de geest van Shiro terug om voor de nodige spanning te zorgen, en online avonturiers een uitdaging te bieden.



"Niet oversteken meisje. Het ijs is hier heel dun omdat dit een officiële dwergenpisplaats is."



De zee is compleet versteend in GW: Factions. Een gigantische rots in de branding, als het ware.

KURZICKS EN LUXONS

Zoals ik al zei zijn er drie naties te vinden in Cantha. Los van de Canthans tref je hier ook de Kurzicks en Luxons aan, die al geruime tijd in oorlog met elkaar zijn.

De Kurzicks zijn zwaar conservatief en religieus en wonen in versteende bomen waar zij op creatieve wijze huizen uit hebben gehouwen.

De Luxons waren ooit een volk van zeevaarders, maar door de verandering van de zee in jade trekken zij nu in grote mechanische voertuigen over het harde water. Ze zijn hierdoor een nomadische stam geworden.

Het idee is dat spelers zich bij een van deze twee naties voegen en in hun naam strijden. Dit doe je door een alliance te vormen, een overkoepelend verbond tussen guilds. Als alliance kun je speciale gevechten aangaan om bepaalde controlpoints te veroveren en zo de grenzen van bezette gebieden op de kaart dynamisch te beïnvloeden.

Dit is natuurlijk een geweldige toevoeging want dit betekent dat het zo kan lopen dat een dorp op een gegeven ogenblik in handen van de andere natie valt en jij daar niet meer welkom bent.

KLASSEN

Een net zo belangrijke toevoeging als het nieuwe gebied zijn de twee nieuwe klassen. De Assassin begint ondertussen een verplicht nummertje te worden, waar de populariteit van de Rogue uit World of WarCraft ongetwijfeld aan heeft bijgedragen. Want net zoals met de Rogue mogelijk is, gebruikt de Assassin twee dolken om in korte tijd veel schade mee aan te richten.

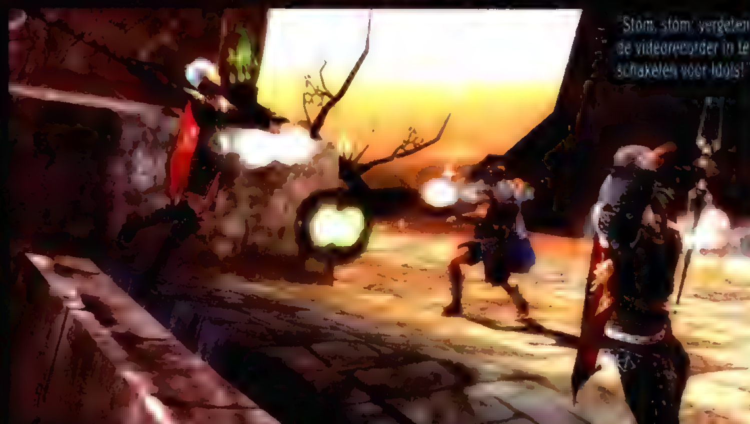
De twist is dat de Assassin dit doet in combinatie met teleportatietechnieken. Ik heb te kort met deze klasse gespeeld om de diepte in te gaan wat betreft de skills maar het is zeker een krachtig mêlee character die in korte tijd vijanden van hun energie ontdoet.

De Ritualist is een 'dark priest' die de kracht van de doden in banen kan leiden om vijanden om te brengen. Ook kunnen deze bruut uitziende figuren geesten oproepen om het vuile werk voor hen op te knappen. Deze klasse zal nog wel een beetje moeten worden bijgesteld want in dit weekend hielden spelers wel heel erg huis met de Ritualists.





"JAMMER DAT IK NA EEN WEEKENDJE TE HEBBEN GEPROEFD VAN CANTHA, NU MOET WACHTEN OP DE RELEASE."



"Stom, stom: vergeten de videorecorder in te schakelen voor Idols!"

WACHTEN

Aan de nieuwe content van Guild Wars: Factions zal het niet liggen. Met het nieuwe gebied, twee nieuwe klassen, honderden nieuwe wapens, skills en vijanden, en vele nieuwe gameplay elementen zal ik me ongetwijfeld geruime tijd gaan vermaken.
Ik vind het alleen jammer dat ik na een weekendje te hebben geproefd van Cantha, nu moet wachten op de uiteindelijke release.

+ Schitterende stijl van Cantha, veel nieuwe content.

− Mogelijk problemen met de balans door de toevoeging van nieuwe klassen.



SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM

TALKMAN

Een andere taal leren is misschien niet waar je je PSP voor gekocht hebt maar vanaf mei is het mooi wel mogelijk, met Talkman. En deze applicatie stelt je ook in staat zinnetjes te vertalen voor mooie meisjes die geen Engels spreken!

Stel je eens voor. Op je vakantie door Italië doe je Florence aan, je komt een bloedmooie chick tegen en je hebt geen zakwoordenboek bij je, maar wel een PSP. Je parkeert je rugzak tussen de kiezelstenen, zet je over je verlegenheid heen en spreekt haar aan, in het Engels. "Mooi weer hè?"
Wat blijkt, ze verstaat er geen woord van. Het fraaie meisje kan geen Engels, laat staan dat ze je moerstaal spreekt. Je maakt wat expressieve gebaren met je handen. Zon! Stralen! Mooi! Maar dat begrijpt ze helemaal verkeerd; ze roept iets dat niet zou misstaan in een reclame voor pastasaus en stapt op.
Teleurgesteld kijk je hoe haar wiegende achterwerk zich van je verwijdert en blijf je alleen achter. Dan maar een potje Ridge Racer, denk je bij jezelf. Met een traan in je ooghoek fluister je tegen je PSP: "Jij bent ook best een beetje sexy, hoor."



PINO DOET EEN DANSJE

Dat moet zo ongeveer zijn wat spelontwerper Yoshi Yamamoto overkwam, vlak voordat hij de basis voor zijn Talkman legde, een PSP-applicatie waarmee je zinnetjes heen en weer kunt vertalen tussen Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans en Japans.
Een spel is het niet echt te noemen, maar 'speels' is Talkman zeker. Je spreekt zinnetjes in via de meegeleverde USB-microfoon of kiest ze uit een menu. De vrolijk rondspringende blauwe vogel Pino, ik bedoel Max, vertaalt ze.
Dit doet hij tegen tientallen verschillende, bijpassende achtergronden zoals hotelfoyers, restaurants, nachtclubs en skipistes - die ook allemaal gemarkeerd kunnen worden, zodat je later nog eens kunt opzoeken welke mooie dame je waar ontmoet hebt.
Bovendien is het mogelijk om emotionele nadruk op bepaalde delen van je verhaal te leggen. Max maakt dan bijvoorbeeld een dansje. Als dat geen indruk maakt op die Italiaanse schone, dan weet ik het ook niet meer.



"Look behind you, cockhannes!"



De makers van deze game vliegen nooit met Easyjet.

EURO'S OMREKENEN

Voor wie een stap verder wil gaan is er ook Talkman to the rescue, deze applicatie bevat enkele hulpmiddelen om je de taal in kwestie eigen te maken. Denk aan minigames waarin het draait om uitspraak en woordherkenning. Wil je voor altijd in Florence blijven, dan kan dat dus.
Om het pakket compleet te maken kun je ook nog munteenheden omrekenen (vooral ontzettend handig als je Talkman in Frankrijk, Duitsland, Spanje of Italië gebruikt, duh...), voice memo's opnemen (om voor het nageslacht vast te leggen dat je haar echt gesproken hebt) en zit er een alarmklok op (voor als je de volgende ochtend toch de trein naar Rome wilt halen).
Talkman komt helaas niet uit met een optie Nederlands, je zult dus altijd een andere taal (Engels) als basis moeten nemen.

NINTENDO'S KEEP EVOLVING EVENT

Niet alleen Jan (Quake Wars/Oblivion) en Niels (Electronic Arts) waren de afgelopen maand in Engeland te vinden, ook Steven nam het vliegtuig die kant op. Reisdoel was een Nintendo event genaamd 'Keep Evolving'. Steven's nieuwsgierigheid ging met name uit naar de preview versie van Metroid Prime: Hunters, waar hij dan ook uitgebreid verslag van doet.

METROID HUNTERS

De grote ster van het Keep Evolving event van Nintendo te Londen was Metroid Prime: Hunters, de langverwachte incarnatie van Nintendo's science-fiction serie voor de DS. En ik kon niet wachten om Samus eindelijk weer eens een keertje aan te raken. Onze laatste ontmoeting op de E3 leek alweer zo lang geleden...

Eigenlijk zouden we door middel van Nintendo's Wi-Fi netwerk tegen de makers van Hunters spelen. Jammer genoeg bleek dit niet door te gaan (ze durfden waarschijnlijk niet... ha!), waardoor ik wel mooi de gelegenheid kreeg om de Adventure mode in te duiken.

Dit singleplayer avontuur wist mij te grijpen meteen vanaf het moment dat een indrukwekkend filmpje liet zien hoe mijn bekende schip in de hangar van een buitenaards ruimtestation landde, en het vertrouwde openingsgeluidje mij in het pak van Samus hees. Tegelijk viel op hoe goed de game er uitziet.

Na een kwartiertje spelen was ik wel al meerdere kopietjes van gangen tegengekomen, waar uiteraard de hardware de schuldige aan is. Wees dus realistisch en verwacht geen Gamecube taferelen.

INTUÏTIEF

Het richten met de stylus werkt perfect en het is zelfs mogelijk headshots te maken, waardoor Hunters meer FPS is dan al zijn voorgangers bij elkaar. Het is ook mogelijk om alle controls onder de D-Pad en knoppen te plaatsen en de stylus in zijn hok te laten maar dan gaat de charme van deze game wel mooi aan je neus voorbij. Los van het richten dient het touchscreen ook als basis voor de vele opties die het pak van Samus te bieden heeft (ondanks dat dit er aanzienlijk minder zijn dan in de twee voorgaande Prime delen). Zo kun je schakelen tussen de verschillende wapens die je hebt bemachtigd, je scan-visor gebruiken en de morphball mode inschakelen.

Doordat je deze opties een tweetal seconden moet aanraken voordat ze activeren, worden ongelukjes tijdens het richten voorkomen. Dit werkt allemaal verbazingwekkend intuïtief en al na enkele minuten spelen is de interface je beste vriend.

KORT?

Het bereiken van de eerste grote vijand duurde niet al te lang, wat een indicatie zou kunnen zijn van de mogelijke korte duur van het singleplayer verhaal. Er deden namelijk verhalen de ronde dat er slechts een viertal locaties bezocht gaan worden in deze mode. En gezien het tempo waarmee het eerste level doorgeploegd kan worden, zou het nog wel eens een kort maar krachtig avontuur kunnen worden.

Mocht dit het geval blijken dan is dit geen onoverkoombaar probleem want je kunt dankzij het Wi-Fi netwerk altijd nog eindeloos blijven doorknallen in multiplayer.

Ik heb enkele deathmatches gespeeld in een kleine arena, waar meerdere powerups lagen verspreid. Je hebt



ZWARE DOBBER...

Er was voordat de Nintendo DS daadwerkelijk in de winkel lag de nodige scepsis over de manier waarop je deze handheld moest bedienen. Het zou nog wel eens een intense vorm van gymnastiek kunnen worden waar de normale mens één arm te kort voor komt, aldus de ongelovigen in die tijd. Inmiddels is de DS een succes en worden de toetsen en stylus met gemak tegelijk bediend.

Echter, voor het spelen van Metroid Prime: Hunters is toch wel de nodige oefening vereist, ervan uitgaand dat je de stylus gebruikt om te richten (da's wel aan te raden overigens). Je moet namelijk niet alleen je linkerhand gebruiken om de DS vast te houden waarbij je duim de D-Pad bedient om Samus te besturen, je moet ook je linkerwijsvinger op de schouderknop houden om te schieten of te springen (afhankelijk van het type besturing dat je hebt gekozen). En ik kan je wel vertellen, da's best lastig.

Ik ben meerdere malen tijden het spelen van houding veranderd omdat er toch een klein beetje kramp op kwam zetten. Ter verdediging van Metroid Prime: Hunters moet ik wel vermelden dat we een testversie voorgeschoteld kregen die met een grove metalen constructie de game aan de DS bevestigde, en het geheel aanzienlijk zwaarder maakte. Kennelijk zijn journalisten niet te vertrouwen in de buurt van vette games die nog niet zijn uitgebracht.



PRIME



hierbij de keuze om met Samus te spelen of met een van haar vijanden die soortgelijke krachten hebben. Zo was er een grote gele gozer die in een soort van larve veranderde in plaats van een balletje en een oranje reus die als bal met stekels tegen muren op kon rollen.

Hoe de balans tussen deze personages gaat uitpakken durf ik nog niet te zeggen, maar ik kreeg wel behoorlijk op mijn pakkie van een of ander speciaal wapen waar de standaard plasmagun van Samus niet tegenop kon.

De Adventure mode ziet er dus gelikt uit en biedt hopelijk langer vermaak dan ik nu vermoed. Maar zelfs als deze ietwat aan de korte kant uitpakt, zal de multiplayer mode dit gemis meer dan goed maken. Ik geloof er wel in.



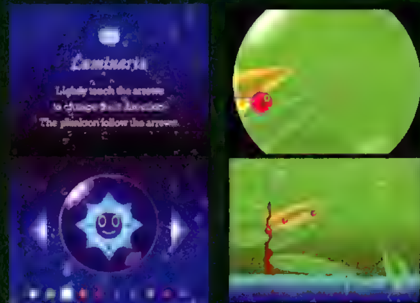
ELECTROPLANKTON

De grote vraag met betrekking tot Electroplankton is niet of het goed is, maar eerder wat het is. Een vraag die ik nog steeds lastig vind om te beantwoorden.

Elektroplankton is in ieder geval geen gewone videogame, dat staat vast. Het enige doel tijdens het spelen is het genieten van de rustgevende beelden en geluiden, waar je zelf invloed op hebt. Er zijn meerdere modes waar je kleine beestjes of voorwerpen op het scherm kunt bewegen of op een andere manier beïnvloedt, en op die manier (een soort van) muziek maakt.

Uiteraard bedien je alles met de stylus en touchscreen, wat perfect bij de toch al bizarre aard van deze game past.

Vanuit een creatief perspectief denk ik dat deze titel geweldig gaat worden. Ik ben altijd een voorstander van het ontwikkelen van nieuwe concepten. Ik hoop echter wel dat Electroplankton gunstig geprijsd gaat worden. Het voelt toch een beetje als een gimmick waar de lol op een gegeven moment van af gaat, en als ik zou moeten kiezen tussen deze titel en een 'echte' game...



BRAIN GAMES

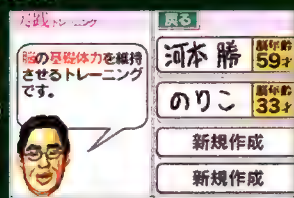
In Japan zijn de Brain Games voor de DS al een groot succes en binnenkort kan ook de rest van de wereld er dankzij de DS achterkomen hoe oud en zwaar hun hersens nu eigenlijk zijn.

In feite is iedere Brain Game - er zijn namelijk verschillende edities en er zullen er ongetwijfeld nog vele volgen - een verzameling van geinige minigames zoals je die bijvoorbeeld in een IQ-test tegenkomt. Deze lopen uiteen van wiskundige problemen tot visuele vraagstukken, en in alle gevallen hebben de tests de intentie om je hersens op het verkeerde been te zetten.



Een test die de leeftijd van de grijze massa in je hoofd meet, geeft op willekeurige plekken op één van de twee schermen van de DS een woord weer. Zo kan linksboven met rode letters geschreven de tekst 'Blue' verschijnen. Het is dan de bedoeling om zo snel mogelijk de kleur waarmee het woord is geschreven te roepen. Dit proces herhaalt zich vele malen en het is lastiger om de goede kleur te roepen dan je denkt.

Een andere game liet in hoog tempo rekensommen langskomen waarvan het juiste antwoord op het touch-screen moest worden geschreven. Deze test meet het gewicht van je hersens.



Mocht je dus geïnteresseerd zijn in de afmetingen en dergelijke van jouw eigen centrale processor, dan zijn dit dé games voor jou.

Het enige probleem is, net zoals bij Electroplankton, dat dit allesbehalve traditionele videogames zijn. Nu is dit natuurlijk eigenlijk helemaal geen probleem, zolang de prijs daar maar naar is.

Welke Brain Games we hier precies mogen verwelkomen was ten tijde van dit schrijven nog niet bekend.

DISCRIMINATIE!

Je bent natuurlijk te gast op zo'n event, en een ontwikkelaar of uitgever doet altijd zijn best om het je naar de zin te maken. De vaak bizarre locaties die worden bezocht of leuke activiteiten die worden georganiseerd, zijn hier het bewijs van.

Ook krijg je meestal aan het eind een tas mee met leuke goodies. Die kunnen variëren van rugzakken met de naam van een game of bedrijf erop, tot collector's editions van games en limited edition toys aan toe.

Ditmaal merkte een slimme Nederlandse collega journalist op dat de Engelse pers er met een special edition Electroplankton vandoor ging. Het overige Europese tuig, waaronder ik, moest het echter doen met een dom houten puzzeltje.

Nadat we even het proces van het uitdelen van de tassen hadden gadegeslagen, zagen we een Franse journalist per ongeluk met een verkeerde (Britse) tas weglopen. Die werd snel teruggeroepen en kreeg te horen dat hij die tas niet wilde. Daar zat allemaal 'rotzooi' in voor de Engelse pers. Yeah right! En bedankt!



DRAGON QUEST
THE JOURNEY OF THE CURSED KING



We hebben er twintig jaar op moeten wachten maar in april krijgen wij dan eindelijk ook een Dragon Quest avontuur in de schappen.

"Hey, de mannen van de PU zijn vergeten VIII achter de titel te zetten", zullen de kenners wellicht denken. Nou, da's geen foutje deze keer; Square Enix heeft er namelijk voor gekozen om dit achtste deel van de Dragon Quest serie zonder getal uit te brengen.
Waarom? Simpel, wij Europeanen hebben in feite nooit kennisgemaakt met de Dragon Quest serie. Een getal, zoals in dit geval de acht, zou mensen af kunnen schrikken. Vandaar dat men gewoon voor de titel The Journey of the Cursed King heeft gekozen, zodat met name mensen die onbekend zijn met de serie niet het idee hebben dat ze te maken krijgen met een franchise die al een lange, hun onbekende, historie heeft.

TROL

Dragon Quest: The Journey of the Cursed King vertelt het verhaal van de kwaadaardige hofnar Dholmagus die jouw koning vervloekt. De koning wordt veranderd in een trol en zijn dochter in een paard.
Jij, in de rol van dappere en jonge wachter, neemt de trol en het paard mee op een groot avontuur, op zoek naar Dholmagus en een manier om de vloek ongedaan te maken.
De wereld waarin jij rondzwerft is schitterend



Om een zwanger veldmuisje nu een monster te noemen..."


"Grmf, effe die schoenenzaak in zoi ze twee uur geleden..."



"Zo, en dan nu een... bokbiertje."

[illegible] aan het betoverende sfeertje dat het hele spel uitademt. Mede dankzij de visualiserende kracht van Akira Toriyama (onder andere bekend van Dragon Ball Z en Chrono Trigger) voelt dit Dragon Quest avontuur aan als een anime.

TRADITIONEEL

Het leuke is dat alles wat je in de wereld ziet, bereikbaar is. Geen geklooi meer met een wereldkaart waarop je figuren moet verschuiven, zoals in Final Fantasy games, maar een levende wereld waar je zelf over beweegt op zoek naar avontuur. Dit is een grote vernieuwing, helemaal als je bedenkt dat dit Dragon Quest spel verder vrij traditioneel overkomt.
Gevechten vinden nog altijd 'plotseling' plaats waarbij de twee partijen (helden en booswichten) tegenover elkaar staan en jij als speler om de beurt een beweging uitvoert. Geen dynamisch vechtsysteem zoals in Final Fatasy XII maar een langzaam voortkabbelend potje knokken. Hierdoor lijkt het misschien wat te simplistisch te worden voor de doorgewinterde rollenspel fanaat maar aan de andere kant voelt het ook lekker relaxed. Juist voor de nieuwkomers die niet echt bedreven zijn met rollenspellen, is deze traditionele aanpak erg prettig. Zo kan men het RPG genre in z'n eigen tempo meester maken.

AGENDA

Zelf zet ik een grote cirkel om de laatste dagen van april, want dan verwacht ik dat het spel de winkels aan zal doen. Persoonlijk kijk ik namelijk erg uit naar deze traditionele RPG die misschien niet zo heel veel vernieuwing biedt maar wel een zeer consistente wereld in beeld brengt en de nodige zelfspot met het genre durft te drijven.



"Hé broer, mep eens terug, je bent toch ooit slagboom geweest?"
"Ik kijk nog effe de kat uit de boom, geef 'm zo wel een beuk."

DRAGON QUEST CONTROLLER

In Japan is Dragon Quest immens populair. Zo populair dat men speciaal voor Dragon Quest een controller op de markt heeft gebracht. Niet dat je met die controller nu lekker speelt maar een leuk hebbedingetje voor de verzamelaars is het zeker.





LEVEL 5

Level 5, komt die developer iemand bekend voor? Graaf even diep in je geheugen en je kunt je misschien nog wel een launchgame voor de PS2 herinneren die luisterde naar de naam Dark Cloud. Nu, die game was afkomstig van Level 5, net als diens opvolger Dark Chronicle.
Nu wil het geval dat Akihiro Hino, de president van Level 5 meegewerkt heeft aan deze Dragon Quest game. Dat deed hij even tussen wat ander werk door, zo lijkt het, aangezien het bedrijf druk bezig is met een nieuwe RPG.
Eind dit jaar, begin volgend jaar hopen wij namelijk Rogue Galaxy in handen te krijgen, een rollenspel dat zich afspeelt rondom vreemde sterrenstelsels en een heerlijk piraten sfeertje uitstraalt.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

VERWACHT: EIND MAART 2006

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

IN ÉÉN WOORD: OVERWELDIGEND

Sommige mensen bestempelen The Elder Scrolls IV reeds als dé RPG van 2006. En weet je wat? Die mensen zouden best weleens gelijk kunnen krijgen.

Journalisten laten invliegen om een game op locatie te laten reviewen, dat komt de laatste tijd steeds vaker voor, maar om datzelfde te doen met een preview versie... dat is nieuw. En zo vormde het luxe vijf sterren Conrad Hilton Hotel in Chelsea een warm onderkomen voor mij. Na een koninklijke nacht in de grootste hotelkamer waar ik ooit verbleef en een smakelijk ontbijtje, stapte ik in de lift... om er een verdieping lager alweer uit te stappen. In een licht opgewonden drafje, hobbelde ik naar de speciale meetingroom, nam plaats achter een hele dikke PC en klikte op New Game. Oblivion kon beginnen...

DE HEL

Het gaat niet goed met het rijk Tamriel en in het bijzonder met de Keizer. Zijn zonen zijn omgebracht door huurmoordenaars en dezelfde Assassins zitten ook hem op de hielen. Onheil nadert en de portals naar Oblivion, het fictieve equivalent van de Hel (de Hel is toch ook fictief, Jan. Of geloof je daarin? - Ed), zijn geopend.

Wat er achter die portals allemaal te vinden is, houdt Bethesda nog angstvallig geheim maar dat er allemaal rottigheid door de hellepoorten naar onze wereld komt, is wel duidelijk. Het levert in ieder geval flink wat monsters en afzichtelijke wezens op, die je maar al te graag aan je zwaard, bijl, dolk of toverstaf zult rijgen.

DE ONTSNAPPING

Hoe dan ook, Tamriel heeft een held nodig. En die held dat ben ik - de gamer. Ook al ziet het er aan-



"Zal ik je gelijk hier bespringen of nemen we een kamer voor een uurtje?"

PC VS XBOX 360

In het hotel waren twee kamers ingericht: een met zes PC's, de andere met zes Xbox 360 consoles. Halverwege de dag heb ik even meegekeken over de schouder van iemand in de Xbox 360 kamer. Inhoudelijk zijn beide games identiek. Grafisch zijn er ook weinig verschillen al lijkt de Xbox 360 versie iets meer blooming effecten toe te passen, hetgeen een volle, warme sfeer bewerkstelligt. Tegelijkertijd kent de PC versie dan weer veel meer detail en een hogere resolutie... mits je een dikke videokaart in je machine hebt draaien.


Met zo'n outfit zou ik niet over één nacht ijs gaan.


"Dit sombere paard rij ik alleen als 't pikkedonker is; het is namelijk een nachtmerrie."

vankelijk helemaal niet rooskleurig voor me uit. Ik bevind me in het begin van het spel namelijk, net als in Morrowind, in een tochtige gevangeniscel. Terwijl een medegevangene aan de andere kant van de gang me bespot, tuur ik in het rond op zoek naar een clue of een verborgen paneel. Voor ik echt goed heb kunnen rondneuzen, verschijnt de Keizer himself ten tonele, samen met twee bodyguards. Wat blijkt, uitgerekend via mijn cel vlucht de Keizer weg langs een geheime gang. De 20 à 30 minuten die hierna volgen zal ik hier niet gaan verklappen maar het startschot voor drama en mysterie wordt gegeven in de catacomben en gangen onder jouw cel.

"DEZE GAME SLOKT JE VOLLEDIG OP EN LAAT JE NIET MEER LOS"

DE OVERWELDIGING

Overweldigend; die term beschrijft goed wat ik ervoer toen ik voor het eerst, onder een fonkelende sterrenhemel uit het riool naar buiten stapte. De wereld is werkelijk enorm groot, en zo ver je oog reikt, valt iets te beleven, zo lijkt het. En zo lijkt het niet alleen, zo is het ook. Wanneer ik later in het spel een paard bemachtigd heb, blijkt dat de negen enorme levende steden, de vele dorpjes, de bossen, rivieren, heuvels, dalen, ondergrondse tombes, verborgen tempels en diverse wildernissen die Oblivion rijk is, bij elkaar bijna 26 vierkante kilometer bedragen. Deze game is gi-gan-tisch.
Het maakt me hongerig, gretig zelfs. Ik wil naar links, ik wil naar rechts, ik moet een hoofdqueeste doen, maar ik laat die even liggen. Ik duik de eerste de beste tombe in en voordat ik 't doorheb, sta ik tegen struikrovers, rottende zombies en levende skeletten te battelen. Een flinke dosis ervaring, goudstukken, skelettenbotten en gevild rattenvlees rijker, klim ik weer naar buiten en is het alweer een dik uur later.

DE MODISTE

Nergens is beknibbeld op details. Alles is met zorg in beeld gebracht: de prachtige lichteffecten van de helblauwe magische maanstenen, de schaduwwerking van een kampvuur op de zittende omstanders, de dwarrelende wolken in de hemel, de real-time dag- en nachtcyclus, de mimiek op de koppen van de niet-speelbare personages en natuurlijk de gebieden zelf.
De game kent negen steden, en alleen in één stad kun je al uren rondlopen. Praatje hier, informatie inwinnen daar, spullen verkopen bij een handelaar, je uitrusting laten herstellen bij de smid en ga zo maar door. Iedere stad heeft zijn eigen sfeer en hetzelfde kan gezegd worden voor de gebieden en de bijbehorende monsters en vijanden.
Hetzelfde geldt voor tombes en tempels. Overal is wat te doen en te ontdekken. Of het nu het verzamelen van paddestoelen is, of het ontwijken van gemene boobytraps... steeds is er 'iets aan de hand'. Nooit loop je door statische omgevingen legers van gekloonde vijanden te bevechten. Deze game slokt je volledig op en laat je niet meer los.

DE ONTELBARE MOGELIJKHEDEN

Afhankelijk van welk ras, sekse en klasse je in het begin kiest, bouw je je karakter uit. Je krijgt vele mogelijkheden voorgeschoteld. Van Battle Mage tot Agent, van Barbaar tot Bard, van Scout tot Pelgrim, van Thief tot Monk, van Knight tot Ranger... en zo kan ik nog wel even doorgaan. Je kunt zelfs een custom klasse ontwerpen met precies die skills en vaardigheden die jij graag aanhangt.
De game kent zoveel mogelijkheden en heeft zo bizar veel queesten in petto... het is bijna niet te bevatten. Daarbij is geen enkele queeste exclusief. Ieder ras en iedere klasse kan in principe de queeste doen, al dan niet op zijn of haar manier. Een Warrior zal lastiger een sluipmissie voltooien dan een Assassin maar het kán wel. Ook krijg je voortdurend aanbiedingen en opdrachten van uiteenlopende personages die niet direct met het hoofdverhaal te maken hebben. Sommige voorstellen zijn zeer eerbaar, andere zeer winstgevend, weer andere donker en duivels. Het is helemaal aan jou waar je op in gaat, welke verleiding je laat liggen en welk pad je kiest, en dat is het fraaie aan deze game.
Nu maar hopen dat het spel ook bugvrij in de winkels komt. Tijdens mijn speelsessie crashte het spel drie keer. De Xbox 360 versie was een stuk stabieler.

DE HEMEL

Het merendeel van de journalisten was lyrisch na onze speeldag. De meesten waren dan ook bijna niet achter hun toetsenbord of Xbox 360 vandaan te trekken, terwijl we toch echt het vliegtuig moesten halen.
Tijdens de taxirit naar het vliegveld schoten super latieven te kort om Oblivion de hemel in te prijzen. En weet je? Ik denk dat ze verdraaid dicht bij de waarheid zitten, die journalisten...


"Rot op man! Blijf met je vieze fikken van me af."


"Albert, lieverd; wil even dat vuistje voor me omdraaien?"


"Welke kontcrosser heeft m'n brommer gejat?!"

+ Gigantisch grote, levende speelwereld, honderden uren gameplay.

− Komt de game bugfree op de markt?

THE FATE OF THE ENTIRE GALAXY IS IN YOUR HANDS. ARE YOU READY?

THE FLEETS
Do you quickly build TIE fighters or wait and build the big guns, a fleet of Star Destroyers?

THE WEAPON
Do you reveal the Death Star immediately or hold your cards close and surprise the enemy?

THE CREATURES
Do you attack head-on or circle around and hope you don't meet any rancors with the muchies?

THE ELEMENTS
Do you wait out the ice storm or freeze your pants off and use it as cover for a sneak attack?

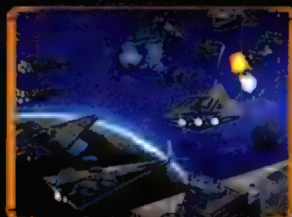
THE ARMIES
Do you tap dance on bases with the feet of AT-ATs or call down bombers from space?

STAR WARS
EMPIRE AT WAR

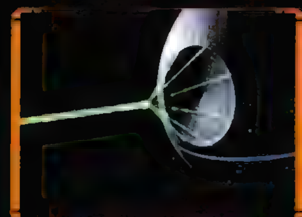


Will you repeat *Star Wars*™ history or change it forever? Play *Star Wars*™: Empire at War™ and test your strategic mettle in an epic fight to control the galaxy. As the Ultimate Galactic Commander, jump into battle without wasting time on tedious resource gathering. Lead the Rebel Alliance and overthrow the Empire. Or choose the dark side, and use the Death Star to crush the Rebellion. Either way, every soldier, battalion and fleet are yours to control. Get your copy today. **www.empireatwar.com**











PC DVD ROM

POWERED BY gamespy







COMMANDOS
STRIKE FORCE

De Commandos serie ligt me na aan het hart. Ik wist dan ook nog niet of ik blij of verdrietig moest zijn over de switch die de franchise doormaakt. De preview versie van Strike Force heeft me in ieder geval een beetje gerustgesteld.

Vaak volgt er na een perstrip een periode van diepe stilte. Het spel dat je tijdens een bezoek hebt gezien, krijg je vaak pas na maanden, soms pas na een jaar(!) daadwerkelijk te spelen. Des te groter was mijn verrassing toen een redelijk vergevorderde versie van Commandos: Strike Force (C: SF) twee weken na mijn bezoek aan de Eidos studio op de deurmat plofte.
"Lekker, lekker", sprak ik hardop tegen niemand in het bijzonder.

NU AL?

Het eerste level van C: SF is eigenlijk best wel simpel. Grafisch (ik speelde het spel op PC) is alles dik in orde. Het glinsteren van de maan in het kabbelende water en ook de oranje gloed op de helm en het gelaat van de Duitse soldaat, veroorzaakt door een knapperend kampvuur, zorgen direct voor sfeer. Ik sluip wat, voer een stealth kill uit met een scherp steekwapen, zwem onderwater, spurt richting een brug, gooi als een volleerd messenwerper mijn dolk in de rug van een Nazi en krijg een ingame filmpje te zien.
"Nu al?", vroeg ik hardop aan niemand in het bijzonder.

INTERESSANTER

Gelukkig betekende het filmpje niet het einde van het level, maar dat ik elders in de map was beland. Er stond iets nieuws te gebeuren.
Mijn taak is nu het bevrijden van verzetslieden uit een landhuis met aangrenzende stallen. Sluipen is aan te raden, al kan ik ook rennend en schietend mijn doel bereiken. Tenminste in dit openingslevel, later probeerde ik deze Rambo aanpak opnieuw en toen legde ik pardoes het loodje.

Het spel wordt sowieso een stuk interessanter wanneer je met twee of drie commando's tegelijk op stap gaat. Het wisselen tussen de Green Beret, de Sniper en de Spy is volledig aan jou. Het spel stuurt je hierin niet en laat je vrijelijk de keuze en dat geldt ook voor de tactiek en de route. Zo dienen zich altijd meerdere opties aan om een klus te klaren.
" Mooi zo", mompelde ik hardop tegen niemand in het bijzonder.

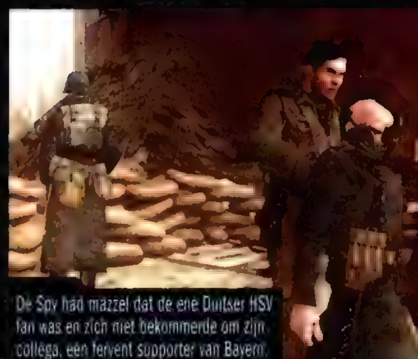
AFGEZETTE VRIJHEID

De eerste missies spelen zich af in de gloeiende Franse heuvels, latere gameplay ontvouwt zich in de besneeuwde bergen van Noorwegen en nog later bezoek je de kapotgeschoten chaos van Stalingrad. De levels zijn met veel smaak en oog voor detail ontworpen en vormen als het ware je gereedschap voor het oplossen van je opdrachten.

> "MIJN ANGST DAT STRIKE FORCE VERVALLEN ZOU TOT DE ZOVEELSTE INWISSELBARE WO II SHOOTER IS WEL WEGGENOMEN."

Binnen de beperkingen en de onzichtbare muren heb je de vrijheid om je sluipschutter daar te positioneren waar jij denkt dat jij de meeste kills maakt. Of je stuurt eerst je Spy vermomd achter enemy lines om alvast wat wurgtechnieken tentoon te spreiden.
De game kent bovendien een overall verhaallijn die best aardig in elkaar zit maar ook weer geen Pullitzer prijs zal winnen. Dat maakt ook niet uit; het werkt goed, al blijft de spelervaring beduidend simplistischer dan de squad-based strategiespellen van weleer op PC.

Echter, mijn angst dat C: SF vervallen zou tot de zoveelste inwisselbare, scripted-on-rails WO II shooter is wel weggenomen.
"En dat is toch een hele opluchting!", concludeer ik voor een ieder die dit leest.


De Spy had mazzel dat de ene Duitser HSV fan was en zich niet bekommerde om zijn collega, een fervent supporter van Bayern.


"Klaus bleek een vooruitziende blik te hebben gehad toen hij na de oorlog alle helmen van z'n collega's opkocht en oranje verfde.


Tankmonteur was heel zwaar werk toen de krik nog niet was uitgevonden.

MULTI-PLAYER

Commandos Strike Force kwam op mij nagenoeg 'af' over. Eigenlijk miste alleen de multiplayer. Het zal aan Pyro liggen hoe men die afrondt en daar zal van afhangen hoe snel het spel in de winkels zal liggen.
Op alleen simpele Deathmatches zit niemand te wachten. Op speciale online modes met bijvoorbeeld voor ieder personage unieke speltypen daarentegen weer wel! Hopelijk krijgen single- en multiplayer evenveel aandacht in de afwerking.

\+ De typische Commandos feel - vooral met de Spy - is weer aanwezig

\- De verleiding om te gaan rennen & knallen ligt op de loer.


JAN

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

VERWACHT: NNB

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

BEOOGDE BATTLEFIELD BEATER

Battlefield 2 was dé online shooter van 2005 op PC. Maar voor 2006 is een geduchte concurrent opgestaan: Quake Wars. DICE en EA schijten nu al zeven kleuren stront van angst. Terecht?

Er hangt een aparte sfeer in het kantoor van Splash Damage. De mensen die er rondlopen zijn opvallend aardig maar vooral relaxed. De grote baas Paul 'Locki' Wedgwood staat buiten een sigaretje te roken als ik uit de taxi stap. Hij grist zelf mijn koffertje uit mijn handen. 'Here, let me take this', glimlacht hij. Splash Damage is een Engels bedrijf bestaand uit uiterst gedreven hobbyisten die hun sporen verdienden in de MOD scene. Drie jaar lang speelden Paul Wedgwood en komuiten Team Fortress in een clan en ze behoorden tot de absolute top.

Toen Quake 3 verscheen, ontwierpen ze Quake 3: Fortress, een conversie van de multiplayer shooter van id Software. Dat ging niet onopgemerkt voorbij en Splash Damage mocht onder de vleugels van id multiplayer maps maken voor Return to Castle Wolfenstein.

Daarna ontwierp Splash het beruchte Enemy Territory, de gratis multiplayer add-on voor RtCW. Dat werd (onverwacht) een gigantische hit die door miljoenen gamers online gespeeld werd. En nu is het tijd voor de opvolger: Enemy Territory: Quake Wars!

STAART & OGEN

Het slechte nieuws over Enemy Territory: Quake Wars (ET:QW) moet je betalen. Het goede nieuws: de game heeft meer dan welke game ooit de potentie om Battlefield 2 met de staart tussen de benen naar huis te sturen.

Ook mogen Raven Software en id zelf hun ogen uit hun kop gaan schamen! Waarom? Nou, als je ET: QW vergelijkt met de zogenaamde buitenlocaties van Quake 4 blijft er van die laatste game wel heel erg weinig over.

De levels die zich in Quake 4 buiten afspeelden, waren lelijk en teleurstellend. Zo niet in ET: QW. Deze buitenlocaties zijn daadwerkelijk 'buiten', en ze zijn groot, heel erg groot.

EXIT NAUWE, BRUINE GANGETJES

Vergeet sowieso alles wat je van Quake kent, voelt en vindt want ET: QW slaat een heel andere weg in. Het is om te beginnen een online multiplayer shooter only die zich hoofdzakelijk outdoor afspeelt. De game speelt zich qua tijdspanne voor Quake 2 af, ten tijde van de Strogg invasie op Aarde. Dat


Kruip achter je stuur knuppel!

betekent dat de science-fiction thematiek (en bijbehorend artwork) niet overdreven ver is doorgevoerd. De game is namelijk gesitueerd in de nabije toekomst en dat leidt ertoe dat de actie nog redelijk aards aanvoelt.
De maps spelen zich af in Noord-Afrika, Amerika en Europa in verschillende gebieden met verschillende klimaten. Dat betekent uitermate zonnige en licht getinte maps met veel natuur en desgewenst een strakblauwe hemel waar tegen geknald mag worden. Geen bruine, nauwe gangetjes meer, geen donkere, pulserende muren vol bloed en pus, niet meer steeds het gamma van je monitor omhoog schroeven. Het is een ongekende verademing.

STROGG VS. HUMAN

Maar er is meer. Veel meer. De twee strijdende kampen zijn de GDF (de mensheid) en de Strogg en beiden hebben vijf classes ter beschikking. Iedere klasse kent een soort counterclass bij de vijand maar beide zijn zeker niet gelijk.
Sowieso gaat Splash behoorlijk ver in uiterlijke verschillen. De Strogg eenheden lopen agressiever, een tikje sneller en ogen behoorlijk freaky. Een liggende houding bij een Strogg soldaat is anders dan die bij leden van een GDF eenheid. Zo kunnen kameraden elkaar in het heetst van de strijd altijd van de vijand onderscheiden.
Iedere klasse heeft wel iets stoers. Zo kan de Ranger een camera strategisch plaatsen en zo gebruiken als derde oog, de Field Ops kan Strike Missiles aanvragen om een oprukkende eenheid de dood in te jagen en de Engineer kan een kapotte brug herstellen. Bij de Strogg beschikt de Constructor over coole Repair Drones die beschadigde Strogg voertuigen herstellen. En de Infiltrator kan dan weer met een injectiemes een GDF soldaat deels infecteren om zo diens lichaam over te nemen. Op deze manier wandel je 'vermomd' een GDF basis binnen om de boel op stelten te zetten (lees: dood en verderf te zaaien).

ONDERGAANDE ZON

Grafisch toont ET: QW sowieso bizar veel detail en hoogstandjes. De animaties van de verschillende soldaten, evenals zijn mimiek is fantastisch. Dit is bovendien de eerste game waarbij de real-time belichting van de maps en de voertuigen en voorwerpen in diezelfde maps strategisch voordeel oplevert. Speel je een battle om 12 uur 's middags als de zon hoog staat of wanneer de zon juist aan het ondergaan is? In dat laatste geval kun je je beter ophouden in de schaduwen van het bladerendak van bomen. Simpel te checken aan de schaduwval op je uitgestoken wapen. Een briljant foefje.

TEAMPLAY

De maps zijn zogezegd gigantisch groot. Eén speelmap doet denken aan de Rocky Mountains en helemaal als je in de Anansi Hover Copter vliegt, valt op hoe enorm uitgestrekt alles is. Rivieren, bruggen, bergen, kliffen, schansen, basissen, verlaten bunkers, enorme loopgravenstelsels ... het houdt maar niet op. Dit nodigt natuurlijk uit tot allerlei heftige tactische teamplay waarbij samenwerking een must is. Enkel neerknallen van de vijand levert de minste punten. Plaats met je Engineer afweergeschut - bijvoorbeeld een kanon ter grootte van een klein appartementencomplex - zodat je basis beschermd wordt en je scoort veel meer punten.
En wanneer de Ranger een vijandelijke Strogg radarpost heeft ontdekt en diens positie doorgeeft aan de GDF basis, levert dat eveneens flinke scores op. Net zoals het seconden later afvuren van een atoomraket op diezelfde radarpost.


Vanwege z'n bijzonder lange wijsvinger mocht sergeant Johnson na de landing altijd iedereen de goede richting wijzen.

"ALS HET AAN DE CONCURRENTIE LIGT MAG DE RELEASE VAN QUAKE WARS NOG HEEL LANG OP ZICH LATEN WACHTEN."


Zou wel iets voor m'n zoon zijn: dat z'n tennisracket vergroeid is met z'n arm. Won ie misschien ook wat vaker...

SENSATIE

De grootte van de maps maakt de inbreng van de voertuigen in beide kampen extra leuk. De Strogg Goliath Heavy Walker spreekt bijvoorbeeld tot de verbeelding. Hij is traag maar dodelijk en kan zowel als Mech door een level waggelen, als zich stationair deployen om zo snel sneller de omgeving op de korrel te nemen. De Quad Buggy van de GDF is dan weer erg kwetsbaar maar razendsnel. Ideaal om vliegensvlug van A naar B te sjezen of desgewenst via een schans over een rivier te jumpen. Probeer het (straks) maar eens en ervaar de sensatie!

ALS IE AF IS

Misschien komt het omdat Splash Damage nog niet verpest is door de enorme dollarbedragen en het businessklimaat van grote bedrijven dat ik me er zo op mijn gemak voelde. En dat terwijl uitgever Activison (geen kleine jongen) het eindstation is. Wanneer Quake Wars verschijnt, is nog onzeker. De game is een co-productie met id Software dus geldt ook hier: when it's done! 'Maar 2006 staat vast', claimt Wedgwood. Echter, als het aan DICE en EA ligt mag de release van ET: QW nog heel lang op zich laten wachten...

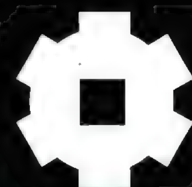
ULTRA. GIGA. MEGA!

De Doom 3 engine is voor ET: QW volledig aangepast en aangevuld met allerhande nieuwe technieken. Waarom men deze technologie niet gebruikt heeft voor Quake 4 is mij een raadsel, maar ET: QW is bijkans de mooiste PC game van dit moment.
Erg knap is de nieuwe Megatextuur technologie. Splash en id zijn er in geslaagd om maps op te bouwen uit één enkele gigantische textuur van drie bij drie kilometer! De ondergrond bestaat dus uit een enorm plak kaat dat overal uniek is. Er worden dus niet de hele tijd 'vierkantjes' gerecycled.
Hierdoor is de ondergrond veel gedetailleerder en overal anders. Nergens zijn er tegels aan elkaar geplakt en daardoor komen de unieke eigenschappen van het landschap veel beter uit de verf. Denk aan de overgang van asfalt naar zand naar modder. Niet alleen oogt het mooier, het heeft ook invloed op de tractie van bijvoorbeeld rupsbanden en het geluid dat de ondergrond maakt. Vanuit de lucht, zwevend boven de omgeving, ervaar je pas goed hoe waanzinnig deze nieuwe technologie is.


"Verdomme, ik had moeten weten dat je Eugene niet was! Die draagt z'n leren broek alleen als we met z'n tweetjes op zaterdagavond aan 't scrabbelen zijn."


"Hier pak aan, dit is er een uit eigen quake!"

REVIEWS



DE MIDDELBARE SCHOOL

Iedereen die nog niet zo heel lang geleden de basisschool verlaten heeft, weet dat dit drukke maanden zijn voor achtste-groepers. En als vader van een dochter die na de zomervakantie naar de middelbare school zal gaan, is mij dit inmiddels ook duidelijk.
Cito-toetsen, Nio-toetsen, Livo-toetsen, de eindejaarsmusical en vooral: voor welke middelbare school gaan we kiezen?
Inmiddels hebben we al zo'n stuk of zes onderwijsinstellingen bezocht en lijkt de keus van mijn dochter gevallen op een school waar, buiten de normale lessen, heel veel ruimte wordt gegeven aan de optimale ontplooiing van de creatieve kant van de leerlingen. Muziek, beeldende kunst, toneel, zang, dans en aanverwante zaken, spelen een belangrijke rol op die school. De sfeer die er heerste was dan ook ongedwongen, de stijl van leerlingen en vooral hun ouders nogal alternatief.
Toch denk ik dat vooral de enorme rotzooi in de lokalen mijn dochter aansprak. Het deed haar ongetwijfeld aan haar eigen zolderkamer denken. Niets opgeruimd, overal rommel en niemand die er in leeft of werkt die er zich ook maar ene reet van aantrekt.
Tijdens al die schoolbezoeken kwamen de onvermijdelijke flashbacks naar mijn eigen schooltijd. Op de SGN in Amsterdam Noord (ook wel Staats Gevangenis Noord of Stront Gemaal Noord genoemd) heb ik maarliefst zeven jaar van m'n jeugd doorgebracht. Een tijd waar ik met plezier aan terugdenk maar die zeker ook z'n minder aangename kanten had.
ED

0 - 10	ELKE OCHTEND PUKKELS UITKNIJPEN OP DE WC
10 - 20	BESLISSENDE PENALTY MISSEN IN HALVE FINALE SCHOOLVOETBAL
20 - 30	LERAAR FRANS VOORSPELDE WEKELIJKS DAT IK ZOU EINDIGEN ALS KOEKJESINPAKKER BIJ VERKADE
30 - 40	DE MOOISTE MEISJES VIELEN OP M'N BESTE VRIEND
40 - 50	DAGELIJKS 20 MINUTEN HEEN EN 20 MINUTEN TERUG LOPEN VAN EN NAAR DE BUSHALTE
50 - 60	ALS STRAF PAPIERTJES PRIKKEN OP HET ENORME SCHOOLPLEIN
60 - 70	SNEEUWBALLEN GOOIEN... IN DE KLAS!
70 - 80	DE ANTWOORDEN VAN HET SCHOOLONDERZOEK VAN DE VOLGENDE DAG GEVONDEN IN DE PRULLENBAK
80 - 90	BLEEK DAT ENE HELE MOOIE MEISJE ME TOCH LEUK TE VINDEN...
90 - 100	EINDEXAMEN. ZONDER TE LEREN DIK GESLAAGD (PRETPAKKET)

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen € 0,65 per minuut.



ANIMAL CROSSING WILD WORLD

SCORE 90	GRAPHICS	8	REPLAY	n.v.t	GAMEPLAY	9

Met Animal Crossing in mijn broekzak kan ik ieder moment even ontsnappen aan de dagelijkse sleur; mijn ultieme vakantiebestemming altijd bij de hand.

Welcome to Animal Crossing DS Population: Growing!

POWER UNLIMITED GOLD

SPROOKJESACHTIGE VAKANTIE IN JE BROEKZAK

"Wij willen op de cover! Wij willen op de cover!", schreeuwden ze. Voor mijn deur had zich inmiddels een groepje dieren met spandoeken verzameld. Echt dreigend oogden ze niet, hoewel de normaal zo aardige dorpsbewoners toch serieus wat op hun lever leken te hebben...

Ik aanschouwde het tafereel vanachter mijn blauw gestreepte gordijnen. Een van hen kwam uit de menigte naar voren en liep op mijn voordeur af. Het was de schildpad Tortimer die op mijn deur klopte en vroeg of hij even met mij kon babbelen. Ik stemde toe, onder de voorwaarde dat de menigte even wat afstand zou nemen, ik had het er namelijk best een beetje benauwd van gekregen.

VAN DE PU...

Tortimer drinkt graag thee, en ik bood hem wat wintermelange aan.
Hij vertelde me dat men erachter was gekomen wie ik was. Dat ze inmiddels wisten dat ik redacteur ben bij het grootste gamesmagazine van de Benelux.
De dorpsbewoners hadden een vergadering gehouden, men vond het namelijk de hoogste tijd dat er eens wat meer aandacht zou komen voor wat vriendelijkere spellen, spellen waarin je jezelf kunt verliezen, zonder gelijk naar de wapens te grijpen of de vuisten te ballen.
Het zou alle dieren, vervolgde de schildpad, dus zeer plezieren als er in de Power Unlimited een mooie coverview zou worden geschreven over hun beestenbos.
Ik vertelde de goede schildpad dat dit een mogelijkheid had kunnen zijn maar dat de cover reeds vergeven was aan BLACK, een... en Tortimer viel me in de rede. "Een shooter, die we al zo vaak hebben gezien Jeroen", begon hij zuchtend. Ik begreep waar hij naar toe wilde.



IDEALE PLEK

"Kijk," ging de schildpad verder, "ik begrijp dat we er op dit moment vrij weinig aan kunnen veranderen en jij net zo min, maar geef me op z'n minst de ruimte om een goed woordje te doen voor dit mooie dorp. Dat ben ik als burgemeester ook een klein beetje verplicht aan mijn bevolking."
Ik schonk hem nog een kopje thee in en hij stak van wal.
"Animal Crossing Wild World is een fantastische plaats om te verblijven. Een ideale plek om jezelf even totaal te ontspannen en de zinnen te verzetten. Een leven naast je dagelijkse beslommeringen, maar dan vol avonturen die je in de wereld die jij kent nooit zou beleven. Zie het als je vakantiever-

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL



(bijschrift via powerweb) Door: **Mikagami** "Nee, post krijg je alleen als je vrienden hebt..."

blijf dat je gewoon meeneemt en bezoekt als je het in 't echte leven even gehad hebt..."

HYPOTHEEK

Terwijl Mortimer enthousiast verder ging, begonnen zijn beweringen in mijn ogen steeds overtuigender te klinken. Ik besefte na enige tijd dat de schildpad gewoon gelijk had. Dat dit dorp heel speciaal was en dat het zeker als een soort vakantiedorp is te beschouwen.

Een dorp waarin je een huisje koopt van de plaatselijke huisjesmelker Tom Nook, die ook nog eens een winkeltje runt waar je je inboedel bij elkaar kunt sprokkelen. Misschien ken je het principe inmiddels wel. Het huisje betaal je af aan Tom die jou als tegenprestatie steeds van een groter huis voorziet. Natuurlijk niet voor niets, je zult ook die verbouwing weer af moeten betalen.

Maar een groter huis is natuurlijk een stuk fijner, je kunt er bijvoorbeeld veel meer spulletjes in kwijt. En ik moet eerlijk zeggen: Nook's hypotheek heb je vrij snel afbetaald. Beetje vis vangen en verkopen, hetzelfde doe je met fossielen.

RUSTGEVEND

Ik begon me steeds meer bewust te worden van de rustgevende uitwerking die dit dorp op me heeft. De omgang met de vele dorpsbewoners draagt daar ook toe bij want die is hartverwarmend te noemen. Dagelijks schrijf ik brieven naar ze en zo nu en dan doe ik er wat cadeautjes bij. Ze vinden dat fijn en laten dat ook blijken door brieven terug te sturen. Zelfs de meest chagrijnige bewoners schrijven me terug en bedanken me en vertellen dat ze normaal nooit brieven sturen maar voor mij een uitzondering maken.

WEG MET DE SHOOTERS

Iedere dag is eigenlijk weer een speciale dag waarin ik genoeg te doen heb. Ik haal netjes het onkruid weg, geef de bloemen water, zorg dat mijn hypotheek afbetaald wordt en alles wat ik vind, gaat of naar het museum of verkoop ik aan Nook.

Dagelijks hoop ik op brieven van mijn buren en ben ik bezig met viswedstrijdjes of fossielen zoeken.

Ik merk dat ik eigenlijk veel meer plezier heb met dit kinderlijk ogende spelletje dan met al die voorspelbare realistische shooters waarin het bloed zo rijkelijk vloeit.

"... en dus zijn wij, als dorp, van mening dat jij maar eens moet uitdragen dat er meer is dan..."

Ik onderbrak de lange monoloog van burgemeester Tortimer, en vulde zijn zin aan terwijl ik weer terugkeerde uit mijn gedachtewereld: "dan alleen maar bloederige spellen waarvan er al te veel zijn en dat de echt leuke spellen hierdoor worden vergeten of zelfs als kinderlijk worden bestempeld."

WI-FI

Ken je anderen die ook Animal Crossing Wild World hebben? Vraag ze dan om hun friendcode want hiermee kun je namelijk het dorp waarin zij wonen bezoeken.

Dat kan als je gewoon naast ze staat door jullie DS-en draadloos te laten communiceren maar ook op grotere afstand. Dit laatste gebeurt dan via een (internet)hotspot bij jou in de buurt of via jouw draadloze internetverbinding thuis, indien je die hebt.

Het leuke van het bezoeken van dorpjes van je vrienden is dat die dorpsbewoners dan ook weten wie jij bent en dat ze je eveneens brieven kunnen schrijven.

Ook is het zo dat wanneer je online bent, je flessenpost kunt ontvangen of dat bewoners vanuit een ander dorp naar dat van jou gaan verhuizen of andersom. Zo bezocht ik het dorpje Eldoral van vriend Vincent en zag ik tot mijn verbazing toen ik weer terug was, dat in Lorien (mijn dorp) m'n buren T-shirts droegen die Vincent ontworpen had.





(bijschrift via powerweb) Door: **de_dolf** Toen ze vroeg: "Vanavond bij mij m'n gazonnetje besproeien?" had hij toch iets anders verwacht.



"Nou, we gaan vanavond uit en zoeken nog een Bob."

OP DE COVER!

En weet je wat lezer? Die gekke ouwe schildpad heeft helemaal gelijk. Animal Crossing verdient meer. Animal Crossing verdient gespeeld te worden door iedereen. Waarom? Omdat deze game iets bijzonders is, omdat deze game met liefde is gemaakt; dat zie je en dat voel je aan alles.

Ik sluit me dan ook helemaal aan bij de diertjes uit mijn dorp. "Animal Crossing op de cover!" "Animal Crossing op de cover!"

"EN WEET JE WAT LEZER? DIE GEKKE OUWE SCHILDPAD HEEFT HELEMAAL GELIJK!"



(bijschrift via powerweb) Door: **Anvine of tao** "Ik slaap op het bovenste scherm."



Da's best knap zonder dobber en snoer.

CUBE VS DS

Animal Crossing Wild World is in feite een kleinere versie van Animal Crossing op de Cube. Het woongebied, het beestenbos waarin jij een huisje bemachtigt en een eigen leven leidt, is kleiner, echte feestdagen zijn weggelaten en zelfs enkele figuren zijn er niet meer.

Voor al deze beperkingen krijg je echter wel wat moois terug. Je kunt je dorp immers overal mee naar toe nemen, je hoeft niet meer zo ver te lopen om ergens te komen en je kunt nu online andere dorpjes bezoeken.

En dat laatste is misschien nog wel het sterkste punt van Wild World. Het draaide in Animal Crossing altijd al om communicatie maar dan met de dorpsbewoners, nu is de communicatie een stuk uitgebreider geworden doordat je simpelweg even bij een vriend op bezoek kunt gaan, zonder dat je er zelfs maar de deur voor uit hoeft.

Verder is er boven het museum een planetarium waar je je eigen sterrenbeelden kunt creëren. Bezoek je een keer iemand z'n dorp dan kunnen jouw sterrenbeelden zomaar over zijn genomen.

Ook in het museum, maar dan eronder, is een klein café waar je koffie kunt drinken en naar KK Slider's muzikale uitspattingen kunt luisteren.

Het is zelfs zo dat als je goed je best doet, er een heuse kapsalon wordt geopend bij Nook, alwaar je jezelf een nieuwe coupe kunt aanmeten.

Natuurlijk is er nog veel meer te beleven maar sommige zaken moet je niet van te voren willen weten; jij houdt er toch ook van om verrast te worden?

GENRE: VIRTUEEL DIERENDORP • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

DEAD OR ALIVE 4

SCORE 92

GRAPHICS 10 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Dead or Alive 4 is een meesterwerk en het ultieme visitekaartje voor de Xbox 360. Team Ninja, I salute you!





DEAD OR ALIVE 4

ONGEKEND SPEKTAKEL

Ik ga het serieus proberen! Ik ga het de hele review van Dead or Alive 4 niet éénmaal over dikke tieten hebben! Oh... oeps... sorry.

Wat een heerlijk gevoel zeg! Reikhalzend uitkijken naar het moment dat een bepaalde game op je deurmat valt. Dat heb ik lange tijd niet gehad. Maar Dead or Alive 4 wist mij al geruime tijd van te voren enthousiast te krijgen. Ik had wel zin in een robbertje vechten, next gen stijl. En om de verwachtingen verder omhoog te krikken liet de game ook nog eens wat langer op zich wachten, hetgeen eveneens de reden is dat ie een beetje aan de late kant zijn weg naar de PU vindt.

DEMPENDE BUFFER

Best opmerkelijk trouwens dat dit nu de Xbox 360 titel is waar ik het meest naar uitkijk van alle games die in de eerste paar maanden na de release van de nieuwe console uitkomen. Toen ik DoA 4 voor het eerst zag op de afgelopen E3 werd ik namelijk niet echt weggeblazen. Nu lag dat achteraf gezien niet zozeer aan de game zelf, als wel aan mijn ietwat onrealistische verwachtingen van de nieuwe generatie hardware.
Ook niet geheel onbelangrijk in relatie tot mijn wat nuchtere houding ten opzichte van DoA 4 op de afgelopen E3 is de hoge kwaliteit van de titels van Team Ninja voor de originele Xbox. Geen enkele andere ontwikkelaar heeft zoveel grafische hoogstandjes uit de grote zwarte doos (hèhè, dat blijft leuk om te zeggen) weten te toveren, wat gelijk ook de reden was voor mijn aanvankelijke teleurstelling wat betreft DOA 4.
Maar zoals altijd fungeert de E3 als een soort van buffer die eerste indrukken zwaar kan dempen, en dat beseffende werd ik toch wel enthousiast van het idee om in het gemak van mijn eigen gameroom in High Definition te beuken, en dat moment is eindelijk aangebroken.

GRIJNZEN

De vraag of DOA 4 nu wel of niet de impact heeft die ik van een next gen titel van Team Ninja verwacht kan ik snel beantwoorden. Na een kleine tien minuten beuken had ik al meerdere malen zitten grijnzen om de verschrikkelijk mooie beelden die het geweld weergaven. Dit is echt zo'n geval waarbij je de game in alle rust moet spelen om te waarderen wat deze topontwikkelaar heeft gepresteerd.
De personages hebben een stijl die in eerste instantie doet vermoeden dat er niet zo'n grote stap wordt gemaakt vergeleken met DOA Ultimate, die er namelijk ook al steengoed uitzag.




Wist je dat de eerste Nederlandse pornofilm Pruimenbloesem heette?

De stijl die ik bedoel leunt zwaar op animé, waarbij het niet draait om super gedetailleerde gezichten compleet met rimpels en oneffenheden. De stap naar de nieuwe hardware is echter wel duidelijk te zien aan de lichamen (zoals de aders op de armen) en het detail van de kleding, die er schitterend uitziet als het in de wind wappert. Het haar beweegt eveneens dynamisch, ook al oogt dit niet altijd even natuurlijk.

NIEUWE VECHTERS

Even indrukwekkend als de graphics die de personages weergeven vind ik de manier waarop deze zijn ontworpen. Het assortiment aan vechters bevat voor mij een onwaarschijnlijk aantal interessante personages. Al moet je daarbij bedenken dat je bij mij al snel aan het goede adres bent met meerdere stoere ninja's en kung fu masters, zowel mannelijk als vrouwelijk.

TEAM NINJA • TECMO • MICROSOFT • TEL: 020-5000000 • WWW.DEADORALIVEGAME.COM



Los van de veteranen uit de reeks die wederom de arena betreden (whoohoo, Brad Wong doet weer mee!) zijn er drie compleet nieuwe vechters. Kokoro gebruikt een bikkelharde stijl van karate, Eliot is de leerling van Gen Fu en dus een aankomende kung fu meester, en la Mariposa combineert worstelmoves met capoeira.
Een leuke extra is Spartan-458, een vrouwelijke versie van de Master Chief, compleet met eigen Halo level. Zowel het personage als het bijbehorende level zien er goed uit, maar bieden weinig uitdaging wat betreft de gameplay vergeleken met de andere vechters.

DE LEVELS

Zoals altijd spelen de levels een belangrijke rol bij de gevechten, en voor de omgevingen geldt in feite hetzelfde als voor de vechters. Je zult op een aantal bekende locaties de strijd aangaan, evenals in enkele gloednieuwe omgevingen. En je raadt het al, deze zien er mooier uit dan ooit te voren.
De levels bestaan nog steeds uit meerdere niveaus en het is dus mogelijk om tegenstanders door ramen heen te meppen, door deuren heen te slingeren en van lange trappen af te laten stuiteren. Nieuw zijn de kleine muurtjes en hekken waar je overheen kunt hoppen en tegelijk een trap of stoot kunt uitdelen. Ook is het mogelijk tegen muren aan te lopen en je daarop af te zetten voor speciale aanvallen. Dit levert taferelen op die een vette martial arts film niet onwaardig zouden zijn, en de term 3D fightinggame alle eer aandoen.

COUNTEREN

Maar de echte ster is de gameplay, die zich met dit nieuwste deel evolueert tot ongekende hoogte. Je hebt nog altijd één knop om te stoten, één om te trappen, één om jouw tegenstander te werpen en één om een aanval op de vangen en te counteren. Maar door verschillende combinaties te maken met deze vier mogelijke acties, kom je al snel tot gemiddeld zo'n honderd bewegingen per vechter.
Je hebt namelijk niet slechts één worp, maar kunt op wel tien verschillende manieren tegenstanders in het rond smijten. Ook het counteren is met dit vierde deel uitgegroeid tot een indrukwekkend element. Door op het juiste moment op de counter knop te drukken, in combinatie met het in de correcte richting bewegen van de analoge knuppel of D-Pad, kun je een aanval opvangen en omzetten in jouw eigen aanval.
Hierbij moet je rekening houden met de hoogte van de aanval en of het een stoot of trap is. Anticiperen speelt dus een grote rol en een gevecht kan razendsnel van richting veranderen.

PINGPONGBAL

Het tempo van DOA ligt sowieso hoger dan van de andere grote jongens binnen het genre. De combo's sluiten hier ook netjes op aan, want een lange reeks van aanvallen bestaat slechts uit zo'n vier acties. Wel speelt het jugglen een grote rol, wat betekent dat je een vallende tegenstander nog kunt verwennen met een extra combo.
Al deze elementen leveren gevechten op zoals je die nog nooit hebt gezien in een fightinggame. Bij elke andere fighter is de actie als een pingpongbal, waarbij de aanvallen heen en weer gaan tussen beide spelers. Natuurlijk kun je meestal ook opzij stappen en eventueel blokken maar in grote lijnen wordt een actie van de ene speler opgevolgd door een actie van de andere speler. Dit geldt voor zowel succesvolle als mislukte acties. Door het hoge tempo van DOA - waar de snelle combo's, interactieve omgevingen en vele mogelijke counters voor verantwoordelijk zijn - blijven de gevechten reuze spannend. DOA is een pingpongbal die je niet kunt volgen of voorspellen.

ONLINE

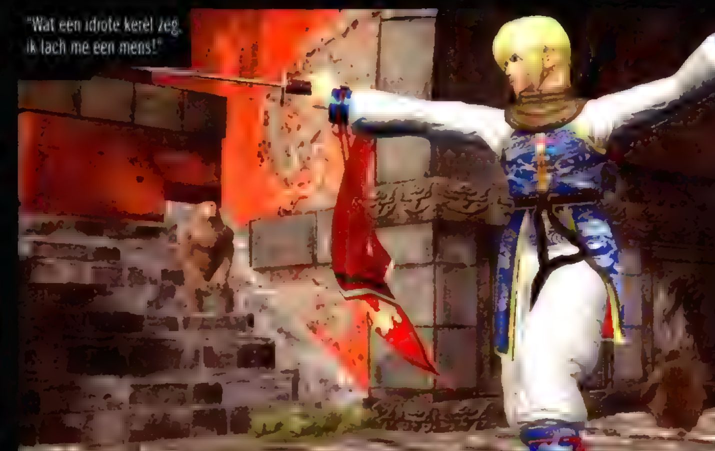
De presentatie en vele spelmodes komen overeen met alles wat we gewend zijn van DOA Ultimate, met onder andere een Story, Tag Battle en Time Attack mode, evenals een goed uitgewerkte online mode.
Technisch is er ook goed werk geleverd en zijn er vrijwel geen irritante laadtijden aanwezig. Wel ben ik meerdere malen op wat lag gestuit tijdens de online gevechten. Dat is zonde en bovendien onnodig. Hopelijk gaat dit allemaal nog iets strakker lopen de komende maanden, eventueel door middel van een patch. Echter, zelfs in deze staat (grotendeels is er niets aan de hand) is de online mode geweldig.


In dit geval spreken we van een Venusberg.


Da's nou geen handige houding als je zwaar aan de diaree bent.


"Weg met die voet, ik zag die 10 eurocent het eerst!"

"DE DYNAMIEK EN SNELHEID VAN DE GEVECHTEN EN DE CONTROLE DIE JE DAAR BINNEN HEBT, IS ONGEËVENAARD".


"Wat een idiote kerel zeg, ik lach me een mens!"


Knap hè, niet één bijschrift met het woord tieten. Oh... oeps... sorry.

LASTIG

Rest mij alleen nog tot een objectieve conclusie te komen over DOA4. En da's best lastig, aangezien ik voor het eerst in maanden weer eens ben weggeblazen door een game.
In Kameo zaten enkele zeer indrukwekkende momenten en Project Gotham Racing 3 is een technisch hoogstandje, maar DOA4 is mijn officiële eerste next gen ervaring. Natuurlijk kom ik zoals altijd niet tot een conclusie zonder een vergelijking te maken met de andere toppers op fightinggame gebied, in dit geval zijn dat nog steeds Soul Calibur, Tekken en Virtua Fighter. Drie extreem goede franchises die ieder hun compleet eigen vibe hebben.
Als ik de rol van objectieve journalist zou innemen en deze drie spelreeksen zou moeten vergelijken met DOA4, zou ik uiteindelijk toch tot de conclusie moeten komen dat de creatie van Team Ninja het indrukwekkendst in elkaar steekt. De dynamiek en snelheid van de gevechten en de controle die je daar binnen hebt, is ongeëvenaard.
Daar komt nog eens de schitterende presentatie bovenop, evenals de vele spelmodes, stoere personages en fenomenale graphics. Een game van uitzonderlijke kwaliteit oh... oeps... sorry.

GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS: 1-2 – ONLINE • VERWACHT: OUT NOW

DE 25 MEEST BEGEERDE H

Zoals beloofd krijg je deze maand van ons, in navolging van de 25 meest begeerde PC & consolegames van 2006, de in onze ogen meest gewilde handheldgames van 2006.
Net als vorige maand hebben we alle redacteuren gevraagd punten te geven aan die handheldspellen waar ze dit jaar het meest van verwachten (zie spelregels vorige maand).





25 SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO
5 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: APRIL
De beste online shooter van de PS2 komt naar de PSP en dat is groot nieuws. Top is dat je straks via je internetverbinding met je PSP online tegen andere spelers van over de hele wereld kunt knallen.
Naast een singleplayer campagne met veertien missies, zal ook deze versie het vooral van het uitgebreide multiplayergedeelte moeten hebben die plaats biedt aan zestien spelers tegelijk. Een mijlpaal voor de PSP!

24 TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE
5 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: MAART
"Scalpel... doekje..." Leuk hoor, dat opereren op je DS. Trauma Center is een even tof als uniek behendigheidsspelletje waarin het draait om snelheid en precisie.
Als het goed is kun je het tegen deze tijd ook zelf uitproberen. Doe het nu maar, je zult versteld staan van de kwaliteit van deze titel.

23 EARTHBOUND
6 PUNTEN
PLATFORM: GBA
RELEASEDATUM: Q4
Yes, Earthbound! Mensen die ooit de Amerikaanse SNES-hit hebben gespeeld weten waarom de komst van Earthbound naar de GBA iets bijzonders betekent.
Denk aan een RPG à la Pokémon, maar dan zonder de Pokémon. Of zoiets.

22 STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX
7 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: OUT NOW
De beste Street Fighter ooit. Zo, dat is er uit. De Alpha serie is ons altijd zeer goed bevallen, waarbij het derde deel toch wel de top was. Heerlijke 2D vechter, waarbij de Hadokens en ShoRyuKens je om de oren vliegen.
Enig nadeel is naar alle waarschijnlijkheid de vierpunts-druktoets van de PSP. Daar kun je nu niet echt lekker een beat 'em up mee spelen.

21 LEMMINGS
7 PUNTEN
Platform: PSP
Releasedatum: FEBRUARI/MAART
De Lemmings zijn er weer! Wie heeft het origineel niet gespeeld? De witte mannetjes met groen haar en de blauwe jasjes zijn terug van weggeweest en storten zich wederom vol overgave de afgrond in... terwijl jij via vernuftige puzzel- en platform gameplay probeert zoveel mogelijk van deze lollige knaapjes te redden. Let's go!

20 VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE
7 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: FEBRUARI
Joe beleeft op de DS z'n meest inventieve avontuur tot nu toe; je

HANDHELD FLOPS

Tot de komst van de PSP hebben maar weinig hardwarefabrikanten iets kunnen inbrengen tegen het monopolie van Nintendo. Sega was een tijdje succesvol met de Game Gear, maar de Lynx van Atari ging al snel koppie onder. Zowel de WonderSwan als de NeoGeo Pocket Color waren voor hun tijd prima apparaten die met de nodige support best wat hadden kunnen uitrichten tegen het Game Boy-imperium, maar ook deze systemen hebben in Europa geen rol van betekenis gespeeld.



De jongste mobiele flops zijn Nokia's oorflapper NGage en de bij voorbaat al tot falen gedoemde Gizmondo - wat wil je ook met zo'n naam? Dat ook de beste bedrijven wel eens een flop op de handheld markt dumpen, bewees Nintendo zelf met het idiote concept dat onder de naam Virtual Boy ook nog eens daadwerkelijk werd uitgebracht in de VS.



ANDHELDGAMES VAN 2006



kunt het onderste scherm doorsnijden, het bovenste naar onderen trekken en meer van dat soort fratsen.

19 FIELD COMMANDER
7 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: EIND MAART
Field Commander wordt de Advance Wars voor de PSP! De eerste echte militaire turn-based strategy game helemaal in fonkelend 3D, met beeldvullende explosies en diepe strategische mogelijkheden die het spel wel eens in een keer tot ijkpunt binnen de handhelds zou kunnen torpederen.

18 DRILL DOZER GBA
8 PUNTEN
PLATFORM: GBA
RELEASEDATUM: Q2
De geestelijk vader van het fenomeen Pokémon heeft al heel lang niets meer van zich laten horen, maar dit jaar komt zijn bedrijfje Game Freak terug met een best wel originele puzzel/platformgame. Alles draait om het creatief hanteren van een enorme drilboor, waarbij het motortje in de cassette gezellig mee gaat trillen.

17 ELECTROPLANKTON
10 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: Q2
Niet iedereen op de redactie ondersteunt de positie van Electroplankton in deze hitlijst. Volgens sommigen een briljant en emotierijk muziekspel, volgens anderen een experimenteel misbaksel dat zeker niet als volwaardige videogame beschouwd mag worden. De review later dit jaar moet uitsluitsel bieden: wat is dit nu eigenlijk?

16 SPLINTER CELL: ESSENTIALS
10 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: Q1/Q2
Sam Fisher krijgt eindelijk het mobiele avontuur dat hij verdient. Geen flauwe port van een bestaande Splinter Cell game maar een nieuw origineel avontuur waarin het personage Sam nog verder wordt uitgediept, inclusief coole stealthmoves en gadgets natuurlijk!

15 SUPER PRINCESS PEACH
12 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: Q2
Een revolutie in de geschiedenis van Mushroom Kingdom! Dit keer is niet de prinses maar Mario ontvoerd en is het de prinses die de loodgieter moet gaan redden. Daarbij maakt Peach gebruik van een typisch vrouwelijk wapen: haar emoties!

14 FINAL FANTASY ADVANCE IV
14 PUNTEN
PLATFORM: GBA
RELEASEDATUM: Q2
Wat was nu het beste 'klassieke' Final Fantasy-avontuur: Final Fantasy IV (in de VS uitgebracht als FF II) of Final Fantasy VI (FF III)? In afwachting van een nieuwe versie van die laatste (hopen we), kun je de eerste straks alvast spelen op de GBA. Mét verbeterde graphics en audio, een uitgebreide verhaallijn en een nieuwe dungeon.

13 FINAL FANTASY III
15 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: EIND 2006
Final Fantasy III was voor zijn tijd een hele speciale titel, misschien dat daarom juist deze game een make-over krijgt. Geen pixel graphics maar heuse 3D beelden, hoewel je de camera niet echt kunt draaien. Het is dus een pseudo 3D game. We weten er nog niet zo heel veel vanaf maar getuige de beelden, de beloofde touch-screen mogelijkheden en nieuwe elementen binnen de verschillende job classes, kijken we er naar uit.

12 DAXTER
15 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: 2006
Eindelijk treedt de lollige sidekick van Jak uit de schaduw van zijn maat en eist zijn eigen rol op in een splinternieuw platformavontuur.

11 LOCO ROCO
17 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: 2006
Komt Loco Roco nu wel of niet naar Europa? Met de geweldige ontvangst op de Tokyo Game Show en alle media-aandacht, lijkt het ons haast onvermijdelijk. De verzamelactie met het gele blobje doet ons denken aan Donkey Kong Jungle Beat en dat was een geweldig spel.

10 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
18 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: OUT NOW
Zelden hebben we ons zo verloren in een computerspel als tijdens onze avonturen in dit dierenbos. Zelfs de



HEFTIGE HANDHELD HERINNERINGEN

J.J.: Ik ben ooit op de E3 brutaal van mijn complete bagage beroofd (gewoon ergens onbeheerd laten staan - Ed). Laptop, portemonnee, creditcards, palmtop, telefoon...de hele rimram weg. Maar het allerergste was het feit dat mijn GBA er ook in zat... met mijn Tetris highscore van 9.999.999! Had ik meer dan twaalf uur achter elkaar voor gegamed...

Jan: Het behalen van level 19 in de minigame Funky Fishing van Donkey Kong Country op de GBA. Niemand vist zo goed als ik, en toen ik dit level bereikte, raakte ik in extase.

Jeroen: Mario Kart DS wedstrijdje winnen tijdens de E3 en naar huis gaan met een Mario Kart toy! Maar bovenal de eerste keer dat ik mijn uit Japan geïmporteerde PSP aanzette en Ridge Racer speelde... een fantastisch gevoel!

Boris: Drie weken op een tropisch eiland met mijn GBA SP en Advance Wars... tenminste dat dacht ik! Bleek Zelda: The Minish Cap in mijn GBA te zitten. Wat een kutspel en wat een teleurstelling!

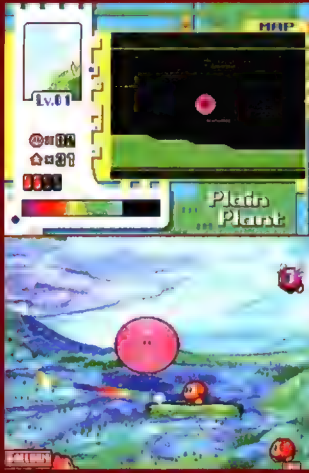
Steven: Het opnieuw uitspelen van enkele ouwe favorieten bleek soms nog best pittig te zijn, zoals de re-releases van de eerste Super Mario games, Metroid en Zelda.
Een hele goede herinnering heb ik aan Mario & Luigi Superstar Saga. Die heb ik thuis dagenlang op de bank zitten spelen terwijl ik allemaal fancy Xbox, PS2 en Cube games had liggen.

Jurjen: Gargoyle's Quest was het eerste avontuur dat ik ooit op een handheld beleelde, en ook al was de ervaring onverlicht en in zwart-wit, ik was er zwaar van onder de indruk. Dat het mogelijk was om overal waar ik maar wilde gewoon even in die spannende sprookjeswereld te duiken, het was voor mij iets magisch.

Niels: Als het vroeger lukte om een draagbaar multiplayerpotje op te zetten, was dat heftig. Ik herinner me een vurige Mario Kart GBA-match met twee vrienden, op de boot naar Engeland, voor de ECTS. Dat was toen heel bijzonder.

VIJF HANDHELDGAMES DIE WE GRAAG OP DE CONSOLE ZOUDEN ZIEN

Mario & Luigi. En dan bedoelen we van die vrolijke RPG's met deze twee pijpfitters in de hoofdrol, zoals die al verschenen op de GBA en de DS.
Lumines. Mits laag geprijsd natuurlijk!
Een echt goede versie van **Advanced Wars.** Komt u maar.
Castlevania. We bedoelen dan een 2-dimensionale versie, want in 3D wil het maar niet zo lukken met deze griezelserie.
Kirby: Canvas Curse (zie screen). Met de Revo-controller zou het moeten lukken om dit platform-teken-spelletje ook in 3D te laten werken.





WELK GENRE SPEEL JE HET LIEFST OP EEN HANDHELD?


J.J.: Puzzelgames zoals Tetris en Lumines.


Jeroen: Rollenspellen zoals Final Fantasy, racespelletjes zoals Ridge Racer en het fabeltjeskrant dorp van Animal Crossing Wild World.

Jurjen: Actierijke avonturen à la Mario, Castlevania en Zelda. En in de vakantie: vooral games die niet vanzelf bewegen zoals puzzels, turn based strategy, quizjes en golf.


Boris: Strategy, Sport en GTA.


Nielsje: Avonturengames en puzzelgames. Ben nu bezig met Castlevania op de DS en Lumines op de PSP. Strategie (Advance Wars) is ook heel leuk.


Jan: Strategie, avonturenspellen, RPG en af en toe puzzelen. Racen en sport op een handheld kunnen mij vooralsnog gestolen worden. Doe mij maar games als Advance Wars, Tales of Eternia en Children of Mana. Hoe meer, hoe beter!


Steven: RPG, action/adventure, platform. Denk aan klassieke games als Mario, Final Fantasy, en Metroid.

hypotheek afbetalen aan die maffioso Tom Nook is heel vermakelijk en de Wi-Fi mogelijkheden waardoor je dorpen van anderen kunt bezoeken, leveren heel wat speelsessies op. Sterker, we brengen nog steeds dagelijks een bezoek aan onze dierenvrienden.

9 SUPER MONKEY BALL TOUCH & ROLL
19 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: MAART
Pac 'n Roll bewees dat het sturen van een rollend bolletje door een 3D-wereld heel goed kan werken met een stylus. Jammer dat het spel nauwelijks uitdagend was, je rolde er zo doorheen. Als Super Monkey Ball op de DS ook zo is, eten we onze hoed op, we kennen deze reeks als een van de pittigste ooit.

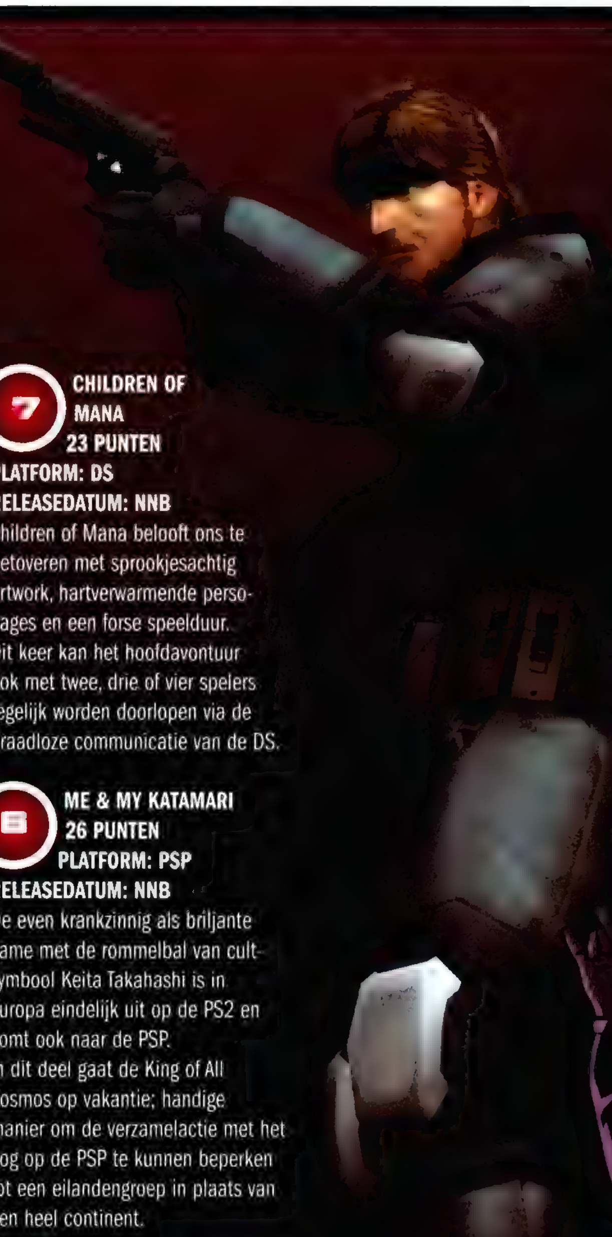
8 BRAIN TRAINING / GENTLE BRAIN EXERCISE
20 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: Q2
Geloof het of niet maar deze Braingames beloven dé handheld-hits van 2006 te worden.
Als je je DS horizontaal hebt opengevouwen (als een pocketboekje), kan het kraken van je hersenen beginnen. De puzzels, quizjes en ludieke tekenopdrachten kregen in Japan al duizenden bejaarden aan het gamen, eens kijken of het hier ook zo hard gaat!

7 CHILDREN OF MANA
23 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: NNB
Children of Mana belooft ons te betoveren met sprookjesachtig artwork, hartverwarmende personages en een forse speelduur. Dit keer kan het hoofdavontuur ook met twee, drie of vier spelers tegelijk worden doorlopen via de draadloze communicatie van de DS.

6 ME & MY KATAMARI
26 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: NNB
De even krankzinnig als briljante game met de rommelbal van cultsymbool Keita Takahashi is in Europa eindelijk uit op de PS2 en komt ook naar de PSP.
In dit deel gaat de King of All Cosmos op vakantie; handige manier om de verzamelactie met het oog op de PSP te kunnen beperken tot een eilandengroep in plaats van een heel continent.

5 NEW SUPER MARIO BROS
27 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: Q3
Sinds Super Mario World hebben we gewacht op een échte 2D-platformer met de enige echte Super Mario (dus geen baby of dino) in de hoofdrol. Zal dit 'm dan eindelijk worden? De eerste levels die we speelden stemden hoopvol, dit hebben we veel te lang moeten missen!





4 METROID PRIME HUNTERS
28 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: MAART
Sinds de Metroid demo die iedereen gratis bij zijn DS kreeg, wachten we in spanning op de eerste Nintendo first-person shooter op een handheld.
Het feit dat de game al behoorlijk lang in de maak is, versterkt ons gevoel dat hier een nieuwe Metroid klassieker in productie is. Zowel singleplayer, als draadloos mulitplayer én online via Wi-Fi? Oh my!

3 METAL GEAR AC!D 2
34 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: Q3
De vorige Ac!d game was een aangename verrassing. Deel 2 bouwt het principe van de strategische cardgame meesterlijk uit. Een nieuwe cell-shaded look, meer kaarttypen, een co-op (!) mode en een toffe verhaallijn waarbij oude MGS vrienden en vijanden hun opwachting maken. We kunnen niet wachten op Konami's kleine grootheid.

GTA: LAS VEGAS STORIES
40 PUNTEN
PLATFORM: PSP
RELEASEDATUM: Q4 2006

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME
40 PUNTEN
PLATFORM: DS
RELEASEDATUM: OUT NOW



Volledig onafhankelijk van elkaar gaven onze redacteuren hun punten, en na drie keer de stemmen door drie onafhankelijke stembureaus te hebben laten tellen, bleek dat een PSP en een DS game beide precies 40 punten scoorden!
De winnaars zijn respectievelijk Mario & Luigi: Partners in Time op de DS en de eind van het jaar verschijnende Grand Theft Auto voor de PSP. Volgens een van onze anonieme bronnen gaat deze game GTA Las Venturas heten en zich afspelen in Las Vegas, en dat zou best eens kunnen kloppen.

JAN
GTA: LAS VENTURAS STORIES

Het lijkt wat voorbarig om een game voor de PSP die nog niet uit is, laat staan gespeeld is, op de nr. 1 positie te hebben, maar als je een beetje je gezond verstand gebruikt, zul je tot de conclusie komen dat dit zo gek nog niet is. Het huidige GTA: Liberty City Stories is een briljante PSP crime-game die dingen doet die nog nooit vertoond zijn op een handheld. Rockstar heeft alle tijd om de singleplayer van de nieuwe GTA op PSP nog beter uit te werken en bij te schaven.
Alleen al de gedachte aan een nog betere multiplayer via Wi-Fi (dus ook online) maakt me wild van blijdschap. Daarnaast is Las Vegas de ideale stad voor een tof misdaadverhaal en dito zijmissies.
Iedere nieuwe GTA game op de grote consoles was (nóg) beter dan z'n voorganger; dat zal op de PSP net zo zijn. En Liberty City Stories was al zo verdraaide goed!
Tevens maak ik van de gelegenheid gebruik de twee lollige loodgieters eveneens te feliciteren met hun eerste plek. Geweld en gangsters enerzijds, vrolijke Nintendo personages en poepluiers anderzijds; een mooiere dwarsdoorsnee van gaming is niet denkbaar.



JURJEN
MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Partners in Time plukt uit alle genres wat bloemetjes om deze te bundelen tot een kleurrijk boeket aan gameplay.
De basisstructuur is die van een RPG maar dankzij de lekker vlotte, minigame-achtige gevechten en overzichtelijke groeimogelijkheden worden veel frustrerende euvels van het traditionele RPG-genre ontweken.
Omgevingen en spelfiguren zijn duidelijk getekend en gaan vergezeld van grappige details en animaties.
Ook de dialogen zijn spits en humoristisch, al wordt tekstueel het niveau van de - bij vlagen hilarische - voorganger niet helemaal gehaald. Toch, doordat dit keer vier poppetjes tegelijk bestuurd moeten worden, weet de game zich duidelijk van eerdere Mario-RPG's te onderscheiden en is de gedeelde eerste plaats zeker niet onverdiend.



BORIS
GTA: LAS VENTURAS STORIES

De volgende handheld versie van GTA zal zich afspelen in Las Venturas, Rockstars interpretatie van Las Vegas... tenminste dat denk ik. Stel je voor dat de game zich inderdaad afspeelt in Las Venturas dan betekent dat vrijwel zeker dat je aan de bak moet tegen de maffiosi en de gangsters die ook de casino's runnen in bijvoorbeeld de legendarische film Casino. De grote vraag die dan overblijft is natuurlijk: als Las Venturas Stories helemaal los gaat met die echte Las Vegas gangster shit, zal deze game zich dan afspelen in de jaren '50 en '60 of toch meer de Ocean's Eleven kant opgaan en zich afspelen in de jaren '90 zoals San Andreas dat ook deed...

Dat het een game is waar ik enorm naar uitkijk, behoeft verder geen betoog natuurlijk.

NIELS
MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Grappig dat de eerste plaats wordt gedeeld door een game waar nog niks over bekend is en een game die al uit is. Ik bedoel, naar de inhoud van de volgende GTA kan ik alleen maar raden, terwijl ik van Mario & Luigi vrij exact weet waarom ik het een topper vind.
Om te beginnen zat ik al een tijdje te wachten op een fatsoenlijk avontuur dat alleen op de DS gemaakt had kunnen worden (al kwam Castlevania aardig in de buurt). Maar Partners in Time zit ook gewoon geweldig in elkaar. Dat je vier personages bestuurt, hoe je al je moves uithaalt, hoe de twee schermen worden benut; alles is goed uitgedokterd.
Ik vond Partners in Time wel iets minder dan de eerste Mario & Luigi - niet meer zo vernieuwend en verrassend, en af en toe wat langgerekt. Desondanks heb ik me er enorm mee vermaakt.

HANDHELDS

DRAAGBARE DÉJÀ-VU

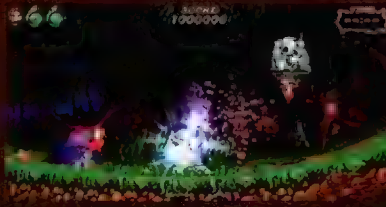
Het is geen geheim, iedere handheld is het slachtoffer van ports. Nu klinkt dit misschien een beetje negatief maar ik vind dit persoonlijk niet per definitie een probleem. Ik ben nu eenmaal een liefhebber van retro-games en de mogelijkheid om bepaalde klassiekers altijd op zak te hebben bevalt mij prima. STEVEN

De Game Boy Advance doet natuurlijk al jaren een beroep op de vele successen van zowel de NES als de SNES. Dat deze bronnen nog steeds niet zijn uitgeput, wordt nogmaals benadrukt door de aankomende re-release van Final Fantasy IV, waarvan je de preview op deze pagina vindt.

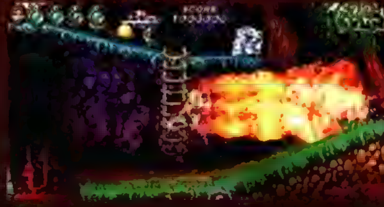
De DS lijkt dankzij zijn kenmerkende eigenschappen enigszins te ontkomen aan het portvirus maar krijgt in ruil daarvoor veel aangepaste versies van bestaande spelreeksen. Zo zal deze handheld binnenkort bezoek krijgen van een gloednieuwe 3D versie van Final Fantasy III, waarvan het origineel tot op heden alleen op compilaties in het westen is verschenen.

De PSP heeft een veel grotere zee om in te vissen want tot en met de PS2 kan deze handheld grafisch alles aan. Dat levert soms fraai opgepoetste versies op van oude games, die ik persoonlijk liever speel dan het grootste gedeelte van het nieuwe grut dat uitkomt.

Hier enkele previews van potentiële top ports en remakes...







GHOST 'N GOBLINS

PSP / CAPCOM / PLATFORM / 1 SPELER

Capcom laat hun ouwe vriend Arthur niet in zijn hempie staan... maar wel in z'n boxershort, want de vriendelijke ridder mag de onnozele prinses met gevaar voor eigen harnas weer eens redden uit de klauwen van het kwaad.

Het is misschien maar beter ook dat de spellen Ghost 'n Goblins en Ghouls 'n Ghosts nooit hebben geleid tot een langlopende lijn van spellen. De twee Maximo games waren natuurlijk wel gebaseerd op deze klassiekers maar voelden te substantieel anders aan om als echte vervolgen te worden gezien.

De magie van de twee originele spellen is wat mij betreft dus nog volledig intact. Beide titels hebben een aantal bijzondere eigenschappen, zoals de geweldige muziek en ijzersterke setting.



MOEILIJK

Ook werd de serie altijd al gekenmerkt door een extreme moeilijkheidsgraad. En ik ben nog steeds van mening dat hoe meer moeite je voor een game moet doen (zonder dat het oneerlijk en nodeloos frustrerend wordt), hoe groter de voldoening het spelen geeft.

Dit geldt zeker ook voor deze remake want de levels die ik speelde zijn nog steeds enorm uitdagend (dit gaat overigens nog iets bijgesteld worden).

Los van de overstap naar volledig uit polygonen opgebouwde personages en levels (die opnieuw zijn ingericht) zijn er ook vele nieuwe wapens en powers te vinden. Gelukkig is de gameplay wel ouderwets 2D springwerk, waardoor dit meteen een PSP titel is waar ik enorm naar uitkijk!

MEGA MAN POWERED UP

PSP / CAPCOM / PLATFORM / 1 SPELER

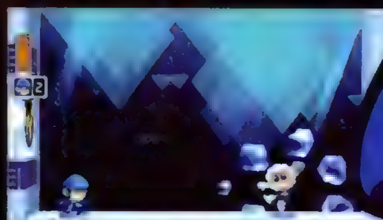
Naast de nobele ridder Arthur wordt ook de 'blue bomber' opgetrommeld om zijn eerste avontuur dunnetjes over te doen op de PSP, maar deze eer is hem wel een beetje naar zijn hoofd gestegen. Nou ja, een beetje boel...

De gameplay van klassieke 2D platformspellen intact laten bij het porten maar de graphics wel in een gloednieuw jasje te steken, is kennelijk helemaal hot want, zoals de subtitel al doet vermoeden, krijgt ook de eerste Mega Man game een soortgelijke behandeling.

De preview versie die ik speelde nam echter wel grotendeels mijn zorgen weg dat we eventueel te maken hebben met een simpele poging om in te cashen op de naam van Mega Man, iets waar de held zich jammer genoeg regelmatig schuldig aan maakt.

GROTE HOOFDEN

Het eerste dat opvalt, is de nieuwe vormgeving. Er is namelijk gekozen voor een SD look.



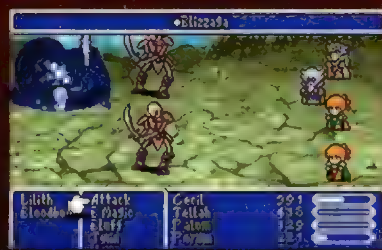


EN PORTS



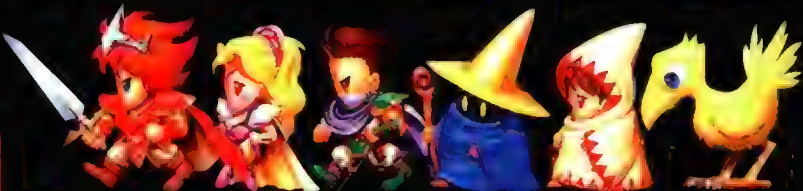














Dit is een afkorting voor Super Deformed, een Japanse parodieachtige stijl die personages met extreem grote hoofden afbeeldt. Persoonlijk geef ik de voorkeur aan de originele stijl maar het hele SD gebeuren past op zich prima bij de game. Powered Up kent een mode met daarin de originele game met de nieuwe grafische stijl, evenals een aangepaste mode met vernieuwde levels en de mogelijkheid om deze ook als een van de vijanden te doorlopen. Tenslotte moet de level editor alle twijfel wegnemen dat dit een simpele port is. Ik ben bijna overtuigd...

FINAL FANTASY IV

GBA / SQUARE ENIX / NINTENDO / RPG / 1 SPELER

Zit de wereld te wachten op nog een remake van Final Fantasy? Hoe dan ook, ook het vierde deel volgt zijn vriendjes die hem reeds voorgingen naar de GBA.

Ach, wie hou ik voor de gek met de vraag of de wereld wel zit te wachten op een remake van Final Fantasy IV. Dat interesseert me geen ene reet. Ik zit te wachten op een remake van Final Fantasy IV! Ik wil Final Fantasy IV spelen op de GBA!
Natuurlijk is het een beetje aan de slappe kant om dit soort succesvolle titels te blijven porten. Maar ja, het zijn niet voor niets succesvolle titels. En de volgende keer dat ik een weekje op vakantie ben en op mijn GBA kan genieten van dit geweldige avontuur zal ik alleen maar blij zijn met deze port want ook dit vierde deel behoort tot mijn favoriete Final Fantasy belevingen.

ZON, ZEE EN FINAL FANTASY

Weliswaar is FF IV mijn favoriet maar eigenlijk geldt dit net zo goed voor nummertje zes, zeven en tien. Toch, FF IV heeft als eerste deel op de SNES een speciaal plekje bij mij. De personages zijn leuk en hebben allemaal hun eigen technieken. Verder is het verhaal goed geschreven en ben je een flinke poos bezig om het schitterende einde te behalen.
Dat er in deze GBA versie kleine extra's zitten en alles er scherper uitziet is leuk maar het is alweer zolang geleden dat ik de game speelde, dat dit mij denk ik niet eens zal opvallen.
Hopelijk zien we deze remake op tijd voor de zomervakantie. Zon, zee, en Final Fantasy IV ... heerlijk.

CHICKEN LITTLE

JURJEN

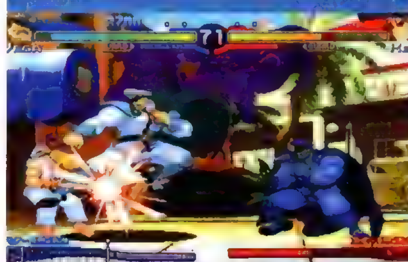


Chicken Little begint zoals je van een dergelijk Disney-animatiefilmlicentiespel zou verwachten: als een platformer waarin je dingen moet verzamelen. Als echter de tien muntjes voor een flesje fris zijn gevonden, verandert de game in een Star Fox-achtig vliegavontuur, de volgende scène ren en spring je met de kleine kip naar de camera toe om een lelijk meisje te ontlopen, vervolgens moet je een potje trefbal winnen en ietsje later moet je ook nog eens met de juiste timing op de in beeld schuivende knoppen drukken om van Chicken Little de held van een honkbalwedstrijd te maken. Racen met een brandweerwagen, wandelen en schieten met een ruimtespin, roetsjen over waterbuizen; het kan allemaal in dit bont gevederde pretpakket.
Ik ben zeer aangenaam verrast door Chicken Little. De ontwikkelaars hebben werkelijk hun best gedaan om de - waarschijnlijk jonge - kopers of krijgers van dit spel iets te geven waar ze volop van zullen genieten.
Echt een leuke verrassing!

NGC / PS2 / XBOX — 70 SCORE

STREET FIGHTER ALPHA III MAX

STEVEN



Street Fighter is natuurlijk de grote vernieuwer geweest binnen het fightinggame genre, en het derde Alpha deel is zonder enige twijfel het hoogtepunt binnen deze verhaallijn die zich enkele jaren voor het legendarische tweede deel afspeelt. Los van de net iets andere stijl waarmee de personages worden weergegeven, is het verder natuurlijk gewoon standaard Street Fighter beukwerk, en het loopt allemaal als een zonnetje op de PSP. Dankzij het kleine scherm ziet de game er zelfs beter uit dan ooit en speciaal ter gelegenheid van de port zijn er vier nieuwe vechters uitgenodigd, evenals enkele nieuwe spelmodes bedacht (er zijn zelfs vier modes met Wi-Fi ondersteuning).
Persoonlijk vind ik de Street Fighter II lijn net iets interessanter dan de Alpha lijn, maar dat is mierenneuken.
Dit is voor mij een game die altijd in de buurt van mijn PSP te vinden zal zijn, schaamteloze port of niet.

PSP — 83 SCORE

SCORE **90** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Als je in het bezit bent van een Xbox 360 dan móet de portemonnee opnieuw getrokken worden.



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

NIET VOOR RAMBO'S

Na een dramatische presentatie tijdens X05 bewijst Ubisoft dat het wel degelijk naar kritiek luistert want Advanced Warfighter werd de afgelopen maanden nog even grondig onder handen genomen. Het resultaat? Fantastisch!

Met de komst van de Xbox 360 wordt de afwezigheid van echte next gen games een steeds grotere doorn in het oog. Gelukkig doet Ubisoft wel z'n uiterste best om een echte klapper af te leveren. Oorspronkelijk zou Advanced Warfighter een launchtitel zijn maar Ubisoft was zo onder de indruk van de kritiek van de gamejournalisto's op de X05 dat ze besloten de game terug te sturen naar de tekentafel. Dat was maar goed ook want nu introduceert Ubisoft [illegible] game op een next gen console en wat is er [illegible] dan dat?

ADVANCED WARFIGHTER

Het is 2012 en in Mexico is de pleuris uitgebroken. Terroristen, drugsdealers en de ontvoering van de Mexicaanse president zijn aanleiding voor Amerika om eens grondig orde op zaken te stellen. En wie mag het vuile werk opknappen? Jij, in de [illegible] [illegible] geavanceerde warfighter natuurlijk. [illegible] is dat eigenlijk zo'n Advanced Warfighter? [illegible], dat zal ik je uitleggen. Je moet het zien als [illegible] kruising tussen Rambo en Wubbo Ockels, een supersoldaat met een overdosis gadgets. Deze gadgets maken de soldaat van de toekomst zo goed als onoverwinnelijk. Camera's geven je een beeld [illegible] wat je teamleden zien, kleine vliegende drones verkennen het slagveld, speciale goggles kunnen [illegible] de muren kijken en met een klik op de knop [illegible] je backup van bijvoorbeeld een Black Hawk [illegible]

BEETJE BIA

Het Ghost Recon team heeft goed gekeken naar die andere Ubisoft topper: Brothers in Arms. Het uitdelen van opdrachten aan je teamleden lijkt bijvoorbeeld in veel opzichten op het systeem dat je al kent van BiA.

Je kijkt in de richting waarin je de overige Ghosts wilt neerzetten en je drukt naar boven op de direc-[illegible]

In veel gevallen zul je echter nog meer vormen van backup tot je beschikking hebben. De drone bijvoorbeeld is een kleine helikopter die je [illegible]






In dit soort situaties klap ik altijd de buitenspiegels van m'n auto in, hetgeen vanzelfsprekend elektrisch gaat.

muren en gebouwen nog kunt zien. Dit werkt zeer effectief zoals je zult begrijpen.

ZEER VERSLAVEND

Toch moet je niet de vergissing maken om helemaal op de techniek te vertrouwen want er zitten altijd wel wat vijandelijke snipers verstopt op posities die de drone van bovenaf niet kan zien. Hou daar rekening mee anders sta je opeens oog in oog met de vijand terwijl je in je neus staat te peuteren en dan is een vijandelijk salvo genoeg om het tijdelijke te verwisselen voor het eeuwige.

Buiten de drones heb je in een aantal missies nog meer backup opties. Denk aan helikopters die vanuit de lucht ondersteuning kunnen geven of tanks die alles wat los en vast zit kapot kunnen knallen.

DE ROOTS

Uiteindelijk draait het er bij Advanced Warfighter om dat je al deze elementen goed weet te combineren. Dat je er dus voor zorgt dat je team altijd rugdekking geeft en als dat in bepaalde omstandigheden niet mogelijk is, je op zoek gaat naar een andere oplossing.

Deze game lijkt daardoor ook weer helemaal terug te gaan naar de roots van de serie. Het tempo ligt zeer laag, zoals dat bij de eerdere Ghost Recon games ook het geval was, waardoor Advanced Warfighter meer lijkt op een strategisch spel dan op een actie game. Als je dat kunt waarderen, zul je merken dat deze game zeer verslavend is.

STOERE SHOOTOUTS

De shootouts zijn intens en super spannend. Je soldaat heeft een auto-aim functie die goed werkt en je kunt ook gebruik maken van je scope en zelf richten. Dit werkt nog veel beter. Vooral omdat je niet veel voltreffers nodig hebt om een vijand om te leggen. Dat betekent ook dat de vijand niet veel voltreffers nodig heeft om jou om te leggen dus zorg dat je goed uit je doppen kijkt voordat je ergens zomaar de hoek om rent.

Je teamleden zijn even kwetsbaar als jijzelf en als ze een paar keer goed geraakt worden, zul je ze ergens zwaar gewond op de grond terugvinden. Het is mogelijk om wat eerste hulp toe te passen en ze weer een klein beetje op te lappen maar wacht je te lang dan gaan ze dood en ben je ze voorgoed kwijt.

Het zijn mijn favoriete momenten in deze nieuwe Ghost Recon want het laat zien hoe belangrijk tactiek is in dit spel. De Rambo aanpak heeft geen enkele zin want levels zijn zo ingericht dat je er alleen doorkomt met de hulp van een goede rugdekking. Dus wees daar zuinig op!

ARCADE

Advanced Warfighter is grafisch gezien een van de mooiste Xbox 360 games die ik tot nu toe heb gezien. Mexico City is tot in de details nagemaakt en het voelt net zo realistisch als het eruit ziet. Er zijn sfeervolle geluiden en de brandende zon zorgt voor een mooi, beetje overbelicht effect.

De actie is intens maar ook wel een beetje gescript. Toch heb ik daar bij de Ghost R[illegible] zoveel bezwaar tegen. Misschien ko[illegible] omdat de levels groot genoeg zijn en je eigenlijk altijd wel meerdere mogelijkheden h[illegible] and aan te vallen of te ontwijken. D[illegible] het tactische gevoel versterkt en blijft de game ook leuk als je het voor een tweede of een derde keer speelt.

Helaas is er een groot contrast tussen de eerder genoemde tactische levels en de momenten, later in de game, waarop je bijvoorbeeld vanuit een helikopter op andere helikopters moet schieten. Het lijkt wel een soort van arcade intermezzo en ik ben daar allerminst een liefhebber van en vond het ook niet echt passen bij de rest van de game.

XBOX LIVE

Natuurlijk is Advanced Warfighter ook via Xbox Live in multiplayer mode te spelen en ik denk dat ook op dit vlak een [illegible]

BRAVO!

[illegible] strategisch als een [illegible] en ik heb nu eenmaal een zwak voor deze serie.

De integratie van het Brothers in Arms commandosysteem waarmee je opdrachten aan je team geeft, is briljant en werkt ook goed in situaties met veel actie en dus veel stress.

Online is dit spel een belangrijke toevoeging voor Xbox Live en ik kan me zo voorstellen dat dit de belangrijkste online multiplayer game wordt totdat Gears of War uitkomt.

Ubisoft heeft een meesterwerkje afgeleverd waar maar heel weinig op aan te merken valt. Bovendien verdient men een groot compliment voor de beslissing om deze game niet te rushen en als launchtitel in de winkels te leggen. In plaats daarvan hebben ze doorgewerkt om alsnog dit fantastische resultaat te bereiken. Bravo Ubisoft!



Soms heb je ineens het gevoel dat je met je rug tegen de muur staat.



"Neehee Mitchell; dit is géén moment om effe je schoonmoeder te bellen."


"Zet die TV eens wat harder. Door dat lawaai buiten kan ik niet eens de mondhoeken van Jerney Kaagman horen scheuren!"

"UBISOFT HEEFT EEN MEESTERWERKJE AFGELEVERD WAAR MAAR HEEL WEINIG OP AAN TE MERKEN VALT."


Op de kermis noemden we dit 'schiet maar raak voor een knaak'.


Da's balen voor de parkeerwachters. Nu kunnen ze de bonnetjes van de parkeerautomaat niet meer lezen...

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

PSP — JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

SCORE 75



EXIT

Wat de PSP mist, zijn goede games want het merendeel dat tot nu toe verscheen, is een beetje armoedig. Of Exit daar verandering in kan brengen? Nee, niet echt, en dat weet jij ook want stiekem heb je het cijfer al bekeken natuurlijk.

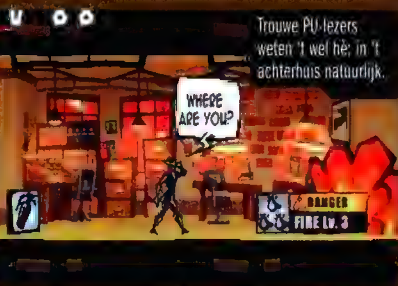
Misschien geven de screenshots je het idee dat we hier te maken hebben met een platformgame. Niets is minder waar; Exit is een puzzelspel, waarbij het je doel is de uitgang te bereiken.
In de huid van Mr Esc (Escape, snap je 'm?) moet je zien te ontsnappen (misschien nu dan?) uit een brandend gebouw. Op zich is dat niet zo heel erg moeilijk maar er zijn natuurlijk factoren die het hem lastig maken. In dit geval zijn dat de diverse personages die in de (slordige honderd) levels vastzitten. Dit zijn gewone mensen maar ook veel dikkerds, kleine kinderen en patiënten.
Al die personages hebben zo hun makken; dikke mensen kunnen niet zelfstandig op objecten klimmen maar kunnen wel zware dingen wegduwen. Patiënten daarentegen kunnen niet lopen en kinderen kunnen door smalle gangen kruipen maar hebben dan weer hulp nodig om op verhogingen te klimmen.

VERFRISSEND

Tijdens je reddingsacties stuit je op heel wat problemen die je moet zien te overwinnen. Dat kun je soms alleen, maar in veel gevallen heb je de hulp van anderen nodig. Dit maakt Exit tot een heel erg vermakelijk puzzelspelletje, en daar draagt ook de verfrissende stijl toe bij die goed tot zijn recht komt op het breedbeeldscherm van de PSP.
Het mag er dan allemaal behoorlijk flitsend uitzien, tijdens het spelen zelf zul je al meteen wat gas terug moeten nemen. Het geheel loopt namelijk niet zo heel erg vlotjes. Dat heeft weliswaar als voordeel dat het puzzelen een stuk eenvoudiger wordt (je bent immers niet geneigd te snel te willen gaan) maar het lage speltempo is wel iets waar je je op in moet stellen want enige ergernis ligt op de loer.
Verder is Exit een heerlijk spelletje dat af en toe een zwaar beroep doet op je intelligentie. Geen game waarvoor je een PSP aan zou moeten schaffen, maar zeker geschikt voor de mensen met een PSP die op zoek zijn naar een leuk puzzelspelletje in een stijlvol jasje.

UBI GOES JAPAN

Beetje vreemd maar wel dapper dat Ubisoft Japanse games onder zijn hoede neemt. We weten immers allemaal dat die games het over het algemeen niet zo heel erg goed doen in Europa.
Eerst kwam Ubi al met Lumines, dat hippe muzikale puzzelspelletje, nu dus met Exit en straks brengen ze ook nog eens Dragon Quest uit.
Persoonlijk ben ik erg blij dat Ubi dit soort riskante uitstapjes durft te wagen en ik hoop ook van harte dat ze lekker doorgaan met dit soort acties.



Trouwe PU-lezers weten 't wel hè: in 't achterhuis natuurlijk.



Die heeft behoorlijk wat tegenwind, zeg.

PSP

GRAPHICS 7 REPLAY 6

Grappig puzzelavontuur spel voor onderweg.

TOKOBO

In Tecmo's eerste PSP titel draait 't vreemd genoeg niet om deinende voorgevels. Zouden de makers van Dead or Alive desondanks een toppertje gefabriceerd hebben?



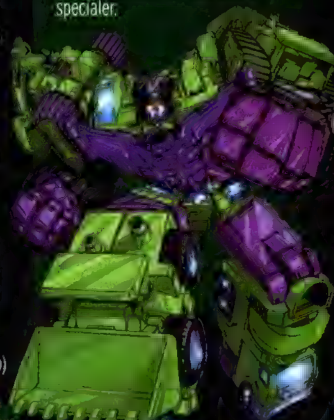
Ik voel me net Abraracourcix, de kleine Tokobots dragen me namelijk met een druk op de knop door het landschap heen. Ik zie de hoofdfiguur in kleermakerszit zitten terwijl hij het te bewandelen pad aanwijst met uitgestrekte vinger. Zelf zou ik naar het zuiden wijzen, weg van alle problemen maar hoofdpersoon Bolt kiest een andere route, hij heeft een neus voor avontuur.

TOKOBOTS

Bolt is echter niet de hoofdrolspeler, dat zijn de Tokobots. Vriendelijk ogende robots die jou op de voet volgen en in feite alles doen wat jij doet. Hierdoor raak je ze zelden kwijt en mocht het voorkomen dat je er eentje mist dan kun je hem altijd gemakkelijk weer terugroepen.
De Tokobots zijn naast trouwe volgelingen ook nog eens in te zetten als gereedschap en wapens die het jou tijdens je avontuur een stuk makkelijker kunnen maken.
Je hebt de Tokobots namelijk nodig om langs obstakels te geraken. Door de Tokobots tegen een magnetische balk te mikken kun je ze gebruiken als ladder, brug of liaan. Zo kom je dus op plaatsen die in eerste instantie onbereikbaar waren.
Ook kun je vijanden verslaan door de robotjes als een ware zweepslag op je tegenstander neer te laten komen. Of je draait rondjes met Tokobots aan je armen om als een soort gehaktmolen over het speelveld te tollen.
Gaandeweg je avontuur speel je meer mogelijkheden vrij voor de Tokobots, de leukste zijn de transformaties. Op bepaalde punten in het spel kun je

ANDERE BOTS

Persoonlijk was ik erg gecharmeerd van de transformatiemogelijkheden van de kleine robotjes. Zo stapelden ze zich bijvoorbeeld op tot een hele grote robot of ander soort voertuig.
Het deed me even denken aan de Transformers en dan met name aan Devastator. Dat was die Transformer, een lid van de Decepticons, die uit zes aparte robots bestond die samen (allemaal voertuigen uit de bouw) de grote Devastator vormden. Dat maakte het voor mij een stukje specialer.





(Bijschrift via powerweb)



Door: !MelvinoS! "Ik krijg echt een stalen kont van het zitten in deze stoel!"

GENRE: PUZZEL • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

TOKOBOT

68 SCORE



de Tokobots namelijk laten transfor[illegible] puzzels op te lossen. Je kunt je Tok[illegible] beeld veranderen in een grote grijpk[illegible] locomotief maar ook in een grote robot [illegible]aarmee je de vijand aan kan vallen.

FRUSTREREND

Aanvankelijk vond ik Tokobot erg tof maar na een tijdje spelen kwamen de minpuntjes toch wel duidelijk aan de oppervlakte.

Tokobot doet op een gegeven moment niets nieuws meer, halverwege het spel heb je alles wel zo'n beetje gezien en gedaan en weet de game je totaal niet meer te verrassen waardoor eentonigheid op de loer ligt.

Iets anders waar ik me mateloos aan ergerde was het feit dat diepte vrij lastig in te schatten is. Het komt dus nogal eens voor dat je een sprong helemaal fout berekent met een wisse dood tot gevolg. Resultaat is dat je een stukje teruggeplaatst wordt en 't opnieuw moet proberen. Dat is frustrerend kan ik je melden.

En toch; Tokobot heeft een bepaalde charme over zich en het is weer eens een origineel PSP spel. Daarom is het extra zuur om erachter te komen dat ook deze game de PSP niet van zijn ietwat beschadigde imago af kan helpen. Want waar blijven die zo gewilde topgames?

"HALVERWEGE HET SPEL HEB JE ALLES WEL ZO'N BEETJE GEZIEN EN GEDAAN."



Door: **BartJeee** "Het team van Pimp my Graftombe is klaar voor een nieuwe uitdaging."

(Bijschrift via powerweb)



Door: **Link** "Hee Boris, kijk deze Boor 'is! Hahaha."

(Bijschrift via powerweb)



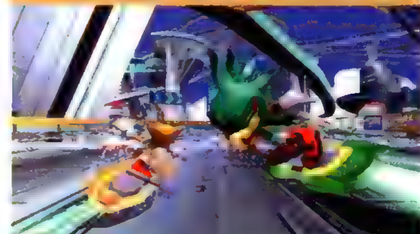
Door: **pepie** "Wat geen groepskorting!!? Nou dan springen we wel gewoon over het hek!"

(Bijschrift via powerweb)

TECMO • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.TECMO.COM

SONIC RIDERS

STIVIN



Onlangs schreef ik nog in een preview dat Sonic Riders de potentie had een hele interessante titel te worden. Want in plaats van simpelweg de Mario Kart blauwdruk over te nemen, hebben ze deze gemixt met de nodige gameplay elementen van F-Zero.

Je kiest een held uit het Sonic universum, en scheurt met een hooverboard over de meest uiteenlopende banen. Hier tref je de nodige jumps en shortcuts aan, verspreid over vlakke stukken en ronde tubes waar je in F-Zero stijl over kunt draaien. Door trucjes te doen, goed te landen en in de slipstream van snelle tegenspelers te racen, krijg je een boost. Met de triggers kun je sliden door een bocht. Klinkt best leuk allemaal, nietwaar? Ik vind het dan ook moeilijk om duidelijk te maken waar Sonic Riders steken laat vallen; ik kan namelijk niet echt concrete fouten opnoemen. Er zitten geinige elementen in en ook de uitvoering is best aardig. Het is een gevoelskwestie, maar wat mij betreft is deze party game net niet genoeg feest om me langer dan een uurtje te boeien.

PS 2 / XBOX / NGC 63 SCORE

NANOSTRAY

JURJEN



Door 2D- en 3D-materiaal te combineren wordt in dit ouderwetse-ruimteschietspelletje-in-een-nieuw-jasje op overtuigende manier een hectisch slagveld op het bovenste beeld getoverd. Jammer dat de ontwikkelaar zo geforceerd heeft geprobeerd ook het onderste scherm bij de strijd te betrekken: een blik op de radar levert waarschijnlijk alleen een voortijdige dood op, en het wisselen van wapens via het touchscreen is ook niet ideaal – ik had dit liever met L en R gedaan. De wapens zelf voelen wel stoer en krachtig, en de mogelijkheid om bij elk wapen een sterkere functie te verdienen, voegt een welkom strategisch dingetje toe.

De levelontwerpen zijn in orde maar toch ook wel een beetje voorspelbaar en soms zelfs repetitief. Verder is het aantal van acht levels natuurlijk veel te weinig, je knalt er in een middagje doorheen en de extra opties zijn te simplistisch om daarna nog lang te kunnen boeien. Nanostray is best een leuk knalspel maar zeker geen uitschieter in het genre.

NINTENDO DS 60 SCORE

XBOX 360 EN HD-DVD VERSUS PS3 EN BLU-RAY

Op het gebied van consumer electronics gaat het dit jaar helemaal los. De PlayStation 3 moet de strijd aangaan met de Xbox 360, een strijd die enigszins parallel zal lopen aan de strijd tussen HD-DVD en Blu-ray.

STEVEN

Het is in feite heel simpel. Sony komt met hun opvolger van het huidige DVD formaat: Blu-ray. Daar lijnrecht tegenover hebben we Toshiba, die met HD-DVD op de proppen komt. Beide formaten verschillen op subtiele wijze van elkaar maar iedereen is het erover eens dat ze allebei een grote verbetering zijn ten opzichte van het heersende opslagmedium.

HD-DVD

Laat ik beginnen met het technische verhaal. Allereerst hebben de we HD-DVD, dat sowieso zijn naam mee heeft. Mensen zijn bekend met de termen DVD en HD, dus een HD-DVD zal voor sommige consumenten de logische keuze zijn als zij in de toekomst een film gaan kopen om deze op hun HD televisie af te spelen. Deze disks kunnen 15 gigabyte kwijt per laag, en met de twee lagen die momenteel beschikbaar zijn kom je op een keurige 30 gigabyte voor de Dual Layer variant. Uiteraard zullen de HD-DVD spelers in eerste instantie een stuk duurder zijn dan een 'gewone' DVD speler maar de technologie vertoont genoeg overeenkomsten om hopelijk snel genoeg in prijs te dalen naar redelijke hoogte.

BLU-RAY

Sony is natuurlijk geen groentje als het om het introduceren van een nieuw opslagmedium gaat. En ook al klinkt de term Blu-ray de meeste mensen nog vreemd in de oren, het heeft wel een zekere exotische charme.

Het formaat heeft de naam te danken aan de blauwe lasers die nodig zijn om de data van de schijfjes te lezen. Het enige nadeel van deze indrukwekkende techniek is dat de prijs van een speler met een blauwe laser daardoor over het algemeen hoger ligt dan die van een HD-DVD speler.

Een andere factor voor de hogere productiekosten van de Blu-ray technologie is de vereiste implementatie van Java om de interactieve menu's van films op Blu-ray formaat aan te kunnen.

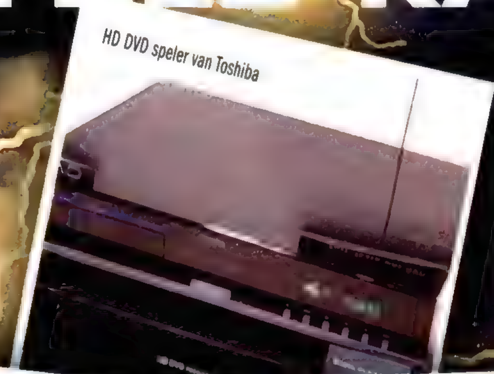
Wel biedt het gebruik van Java natuurlijk interessante opties om creatief met deze menuutjes in de weer te gaan. Ook schijnt Blu-ray net iets beter te beveiligen.

Het grootste voordeel van Blu-ray disks ten opzichte van HD-DVD is echter de grotere opslagcapaciteit. Met 25 gigabyte per laag kom je op een indrukwekkende 50 gigabyte voor een Dual Layer Blu-ray Disk, en da's geen kattenpis.

TDK heeft al een versie gemaakt met vier lagen en dus een capaciteit van 100 gigabyte maar die is niet geheel conform de Blu-ray standaard die zich momenteel tot twee lagen beperkt.



Prototype Blu-ray speler van Sony.



HD DVD speler van Toshiba



HD DVD schijfjes dubbelgelaagd tot 30 Gb opslagcapaciteit.



Op de Blu-ray discs kun je in de dubbelgelaagde versie maarliefst 50 Gb kwijt.



Nu al in retrolook?



Toch heeft ie iets van een Senseo...

"VERGEET NIET DAT DE PS2 DE EERSTE MAANDEN NA DE RELEASE DE BEST VERKOCHTE DVD-SPELER TER WERELD WAS."

FILMUITGEVERS

Oké, dus de één is iets duurder maar kan wel weer meer data kwijt. Dit soort verschillen zullen volgens mij echter niet de doorslag geven.

Wat wel de doorslag kan geven is de ondersteuning van externe bedrijven. Zowel Toshiba als Sony zijn druk bezig om zoveel mogelijk filmuitgevers zo ver te krijgen hun toekomstige release op hun formaat uit te brengen, en beide hebben al behoorlijk wat deals binnen gesleept.

Groot nieuws was het binnenhalen van Digital Playground door Sony. Dit bedrijf schijnt verantwoordelijk te zijn voor het uitbrengen van een slordige veertig procent van alle pornofilms. Betamax verloor ooit de strijd van VHS om soortgelijke redenen.

ÉÉN WINNAAR

Microsoft heeft aangekondigd dit jaar met een losse HD-DVD speler te komen voor de Xbox 360. Er was ook even sprake van een Blu-ray speler maar die uitspraak werd snel teruggenomen. Kennelijk heeft Toshiba, gigant Microsoft toch even op de vingers getikt.

Welk formaat we in de PlayStation 3 gaan aantreffen lijkt me duidelijk. Vergeet daarbij niet dat de PS2 de eerste maanden na de release de best verkochte DVD-speler ter wereld was, dus de samenwerking tussen een gloednieuwe console en een gloednieuwe Blu-ray speler kan wonderen doen voor beide.

Hoe dan ook, één van deze twee formaten zal als winnaar uit de bus komen. En zet het idee van een hybride speler die beide formaten aankan maar uit je hoofd. Samsung had de technologie al ontworpen maar het is ze door zowel Sony als Toshiba verboden deze ooit te produceren. Dus het wedden is officieel geopend! Zet maar in...

RECHTSZAAK PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

SCORE UITSPRAAK: ZIE PAGINA 72 | GRAPHICS ? | REPLAY ? | GAMEPLAY ?

Jurjen T. wil dit advocatenspel waarderen met een Gold Award, maar aanklager Meijroos kan zich hier volstrekt niet in vinden.

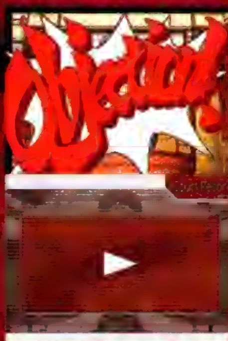
Aanklager J.Meijroos: "Edelachtbare, mij is ter ore gekomen het voornemen van de heer Jurjen T. om het spelletje Phoenix Wright met een Gold Award te belonen. Middels een kort geding wil ik hem van deze dwaling weerhouden. Ik meen genoeg argumenten te hebben verzameld om aan te tonen dat Phoenix Wright een dergelijke loftuiting niet waardig is.
Judge Ed: "Mijn interesse heeft u. En de trekschuit uit Assen met daarin verdachte T. is inmiddels ook gearriveerd, zo te ruiken. Dus wil ik bij deze graag de zitting openen."

DE ZAAK GOLD AWARD

Phoenix Wright
Ace Attorney

TENLASTELEGGING 1: GEBREK AAN REALISME

Aanklager Meijroos: "Rechter Ed, spelontwikkelaar Capcom heeft gemeend een videogame te moeten maken over een beginnend advocaat die in een vijftal rechtszaken moet bewijzen dat zijn cliënt onschuldig is.
Nu is het natuurlijk heel mooi dat dit keer eens niet de misdaad maar de rechtspraak als onderwerp van een videogame is gebruikt, echter, de gang van zaken in deze videogame is zo dubieus dat geenszins sprake is van een enigszins adequate representatie van het justitionele apparaat. De rechter wordt bijvoorbeeld voorgesteld als een sullige oude baas die dikwijls op zeer ongepaste momenten een pleidooi onderbreekt om..."
Judge Ed: "Objection!"



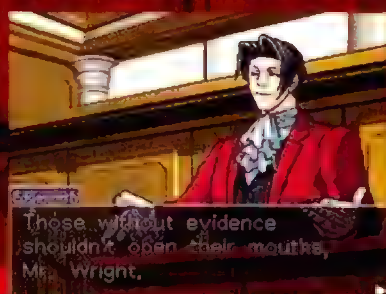
Aanklager Meijroos: "Wat? Objection wat?"
Judge Ed: "Eh, volgens mij was dat wat u daarnet zei, over die sullige oude baas enzo, eh, nogal, eh... objectionable."
Aanklager Meijroos: "Eh, en u bedoelt daarmee..."
Judge Ed: "Nou ja..., eh, niets eigenlijk. Gaat u maar verder, hoor. En niet meer zo treuzelen, graag. En wat minder moeilijke woorden zou ook beter passen bij iemand met zo'n onnozel uiterlijk."
Aanklager Meijroos: "Eh goed dan. Wat ik dus bedoel is, kortom, dat het spel absoluut geen realistisch beeld geeft van de gebruikelijke gang van zaken binnen een rechtbank en daarom..."
Judge Ed: "Oké, de aanklacht is mij duidelijk. Dan wil ik bij deze het woord geven aan verdachte Jurjen T. die er voor heeft gekozen zijn eigen verdediging te voeren.
Mensen uit de beschaafde wereld kunnen op kanaal 2 de vertaling van onze tolk beluisteren."

VERDEDIGING 1: GEBREK AAN REALISME

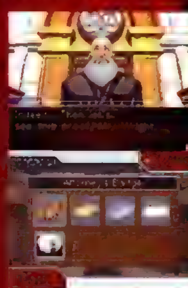
Verdachte Jurjen T.: "Dank u wel, edelachtbare. Ik wil voor dit punt niet te veel van uw kostbare tijd gebruiken. Volgens mij voldoet het om te melden dat het nooit Capcom's bedoeling is geweest om een realistische rechtbanksimulator te creëren. Hier is simpelweg sprake van een tekstgestuurd avonturenspel dat vanwege het justitiële thema een zeer originele invalshoek en spelopbouw heeft meegekregen.
Een videogame is überhaupt geen medium dat naar verwachting een werkelijk goed inzicht in de rechtspraak kan geven, daarvoor verwijs ik de aanklager graag naar de studieboeken."
Judge Ed: "Oh. Eh, oké... Ik wacht even op de vertaling, ondertussen wil ik de aanklager vragen verder te gaan met punt twee van zijn betoog."

TENLASTELEGGING 2: GEBREK AAN ORIGINALITEIT

Aanklager Meijroos: "Edelachtbare, het komt mij goed uit dat de heer T. de zogenaamd originele invalshoek van het spel aanhaalt. Dit biedt mij de gelegenheid deze aanbeveling te weerleggen met... dit... keiharde bewijsmateriaal!



[Aanklager Meijroos legt met een krachtig gebaar drie GBA-games op tafel.]
Judge Ed: "Wat is dit? Zijn deze voor mijn kinderen? Dat is omkoping! Ze hebben trouwens liever games voor de PSP, die zien er beter uit. U heeft toch nog wel een paar PSP-games voor mij?"
Aanklager Meijroos: "Dit, edelachtbare, zijn DRIE EERDERE AVONTUREN VAN PHOENIX WRIGHT, zoals die reeds zijn verschenen voor de Game Boy Advance."
Publiek: "Oooh!"

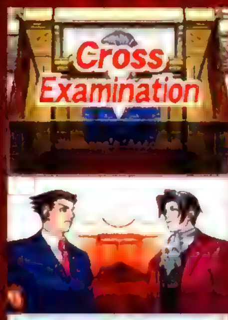


Judge Ed: "Orde! Orde in de rechtbank! Dus, eh, meneer de aanklager, u heeft geen PSP-games voor mij? Daarmee zou uw aanklacht een stuk sterker komen te staan, dat begrijpt u.

GENRE: TEXT ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 10 MAART 2006



Aanklager Meijroos: "Edelachtbare, het lijkt mij duidelijk. We hebben hier helemaal niet te maken met een origineel spel maar, gewoon, met een nieuw deel uit een serie. En dus kan deze Phoenix Wright, de vierde dus alweer, onmogelijk wegens een 'originele invalshoek' aanspraak doen op een Gold Award. De zaak lijkt mij rond."



Judge Ed: "U heeft uw punt in ieder geval gemaakt. Wat heeft u hierop te zeggen, meneer T.?"

VERDEDIGING 2: GEBREK AAN ORIGINALITEIT

Jurjen T.: "Over rond gesproken, edelachtbare. Zou u het bewijsmateriaal eens willen omdraaien?"
Judge Ed: "... ja, zo, ik heb ze omgedraaid. Uw punt is?"
Jurjen T.: "Zou u eens willen lezen wat er achter op het doosje staat?"
Judge Ed: "Eh... nou, eh..."
Jurjen T.: "Edelachtbare?"
Judge Ed: "Ik, eh, ben bang dat dat niet zal gaan."
Publiek: "Geroezemoes."
Jurjen T.: "Niet zal gaan, edelachtbare?"
Judge Ed: "Nee, eh... want, ziet u, want..."
Jurjen T.: "Want de teksten zijn JAPANS!"
Publiek: "Oooh!"
Judge Ed: "Orde, orde! Orde in de rechtbank!"
Jurjen T.: "Edelachtbare, de zaak lijkt mij duidelijk. Het gros der gamers in de Benelux zal de op tafel gelegde games onmogelijk gespeeld kunnen hebben omdat de games van Phoenix Wright tot op heden alleen in Japan werden uitgebracht. Voor een TEKSTGEBASEERD avonturenspel lijkt mij de taal in het spel van niet te onderschatten belang.

Omdat Phoenix Wright: Ace Attorney de eerste game is die is vertaald naar het Engels, blijft mijn argument over de originele invalshoek volledig overeind. Het spel is nieuw en origineel voor gamers in de Westerse wereld, en dat is waar het hier om gaat. De mate van originaliteit in Japan is niet relevant."

TENLASTELEGGING 3: ZWAKKE UITVOERING

Aanklager Meijroos: "Mijn laatste maar zeker niet minste punt van kritiek is de zwakke uitvoering van dit spel. Omdat de game zich amper onderscheidt van de drie voorlopers zijn de unieke mogelijkheden van de Nintendo DS maar sporadisch benut. En nee, ik vind de mogelijkheid om 'Objection' in de microfoon te schreeuwen geen verrijking, temeer omdat een simpele druk op de Y-knop hetzelfde resultaat oplevert. Verder zijn de animaties zeer beperkt, bevat de game heel weinig audio-effecten en had ik de eerste zaak al in een uurtje voltooid - met een totaal van vijf rechtszaken is deze game dus ook nog eens in een middagje uit te spelen."



VERDEDIGING 3: ZWAKKE UITVOERING

Jurjen T.: "Edelachtbare, deze aantijgingen bewijzen alleen maar dat de aanklager zich nauwelijks in deze zaak heeft verdiept. Jazeker, de eerste zaak is in een uur op te lossen, maar de tweede zaak is al een stuk groter en complexer met verschillende zittingen. En zo worden de zaken steeds weer een stuk uitgebreider, tot de speler in de machtig mooie vijfde zaak zich zeker tien uur lang over een casus mag buigen.

Ook de rest van de aanklachten is uit de lucht gegrepen. Zo kan het spel bijvoorbeeld in z'n geheel met de stylus bestuurd worden en is het juist de soberheid van de animaties die de doeltreffendheid en impact ervan garandeert. Verder wil ik..."
Judge Ed: "Jaja, u bent het dus niet met de aanklager eens, bedoelt u. Om aan dit kinderachtige welles-nietes spelletje een weldoordacht einde te breien heb ik besloten de videogame in te vorderen als bewijsmateriaal (krijgt u ook niet meer terug) en mij onbepaalde tijd met dit spel af te zonderen voor een grondig onderzoek. Ik verdaag daarom deze zitting tot de uitspraak op pagina 72 en wil hierbij iedereen verzoeken terstond de rechtszaal te verlaten. Behalve aanklager Meijroos natuurlijk, want we zouden het nog even over die PSP-games hebben, toch meneer Meijroos?"
Aanklager Meijroos: "Vanzelfsprekend, edelachtbare!"







SPANNEND HOOR! KRIJGT JURJEN DE GOLD AWARD ERDOOR GEDRUKT? ZAL JUDGE ED ZWICHTEN VOOR DE TWIJFELACHTIGE ARGUMENTEN VAN AANKLAGER MEIJROOS? EN WAT DEED MENEER PLUM MET DE KANDELAAR IN DE SERRE?
DE UITSPRAAK IS TE LEZEN OP PAGINA 72!

CAPCOM • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

FIFA Street 2 is beter dan zijn voorganger maar biedt niet de levensduur van FIFA of Pro Evo. Gewoon een lekker spel voor erbij.



FIFA STREET 2





Zo'n domme paardenhak is echt een beweging die je verwacht bij een speler als Schweinsteiger.

BALLETJE HOOGHOUDEN

Mijn record staat op iets meer dan honderd, maar ik was als F en E-tje dan ook keeper bij VVSB te Noordwijkerhout. Desondanks vind ik hooghouden wel cool en het is nu ook een onderdeel van FIFA Street. Toch wel de ultieme dis, de bal al hooghoudend langs tegenstanders spelen en dan in het kruis jagen. Richard Witschge deed dit jaren terug als Ajaxied in de Kuip en is zijn leven nog steeds niet zeker in Rotterdam.



"PINGELEN TOT JE EEN ONS WEEGT, VIER PANNA'S MAKEN EN DAARNA PAS, MIDDELS EEN STIFTJE NATUURLIJK, SCOREN."

FIFA Street scoorde opmerkelijk goed bij jullie, getuige de nominatie bij de TMF Game Awards, en dat deed op zijn zachtst gezegd een aantal wenkbrauwen fronsen. Twee van die wenkbrauwen waren van mij...

Begrijp me goed, ik vond FIFA Street zeker geen verkeerde game, maar een nominatie op de Game Awards? Oké, een plekje bij de beste Gamecube-games van het jaar kon ik nog begrijpen aangezien er op dat platform weinig sterks uit de third-party hoek was gekomen, maar ook op de PS2 en Xbox eindigde de game erg hoog. Hoger dan bijvoorbeeld broertje NBA Street 2, wat ik toch echt een beter spel vond.

Nou ja, blijkbaar is straatvoetbal hot in ons landje. En getuige de motion capturing van de moves van een flink aantal Nederlandse panna-toppers zijn we er ook nog eens erg goed in. Logisch dan ook dat deel 2 binnen het jaar in de schappen ligt.

Mijn grootste kritiekpunt op FIFA Street was de te lage moeilijkheidsgraad. Als je eenmaal doorhad hoe en waar je welke truc kon maken, dan was winnen te easy. Een mankement wat EA footies wel vaker hebben.

Bovendien kon je elke vijandelijke aanval onbestraft afstoppen middels enkelbrekers van achteren. Het spel kon daardoor bij mij niet of nauwelijks speeltijd van Pro Evo afpakken.



De klasse van Henry maakte 'm zo wanhopig dat ie besloot dan maar een kabouter Plop dansje te proberen.

VERNEDEREN

Deze FIFA Street boeide me duidelijk langer. Het spel is dankzij een aantal doeltreffende verbeteringen eindelijk niet debiel makkelijk meer.

Ten eerste heeft de tackle van achteren veel minder invloed op het geheel. Is de man je voorbij dan blijft dat vaak ook zo.

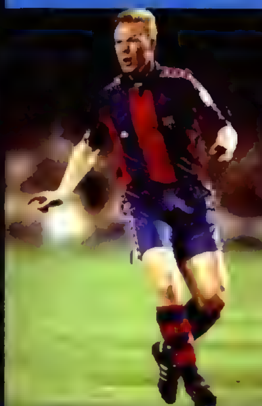
Ten tweede is de A.I. beter. Met als hoogtepunt de keeper die vrijwel alle directe schoten uit zijn mandje ranselt. Een goede zaak want dit dwingt je ertoe voetbal te spelen zoals straatvoetbal bedoeld is. Pingelen tot je een ons weegt, vier panna's maken en daarna pas, middels een stiftje natuurlijk, scoren.

FIFA Street deel 1 bood je talloze vette moves, die je helaas niet echt nodig had om te winnen. In deel 2 is dribbelen en poorten daarentegen een noodzaak. En dan wordt het ook leuk. Dan vergeef je ook snel de kleine fuck-ups, zoals de close-up bij panna's (die je vaak het overzicht ontneemt), de iets te serieuze sfeer in de game (had veel stoerder gemogen, straatvoetballers zijn de man) en het feit dat je vaak al voordat een opponent een move inzet, niks meer kan doen (je bevriest als het ware en gaat in slow-mo op je ass liggen).

RONALD KOEMAN?

Wedden dat als we aan alle PU-lezers vragen wie goede pingelaars zijn/waren, niemand Ronald Koeman zal noemen. Hard pegelen kon ie, maar een panna maken? Ik denk dat ie zijn vrouw Bartina nog niet eens voorbij komt.

Toch zit hij als enige Nederlandse topvoetballer in het spel. Ja, je leest het goed, waar onder meer Ronaldinho, Henry en Buffon verkiesbaar zijn, daar schitteren onze 'helden' (Cruijff, van Basten, Davids, van Nisteirooy, Robben...) weer door afwezigheid. Klasse!





"Als je nou nog één keer aan m'n kont zit, dan... dan... zeep ik je straks bij het douchen helemaal in."

LEKKERE SNACK

Scoren is tof maar vernederen is nog veel leuker, en er is geen footie op de markt waarin dit beter kan. Toch zal dit spel Pro Evo niet gaan verdringen uit mijn console. En dat zeg ik niet op basis van een vergelijking van de gameplay. Dat is appels met peren vergelijken (peren zijn trouwens lekkerder). FIFA Street 2 is voor mij (en nu heb ik het even over smaak) meer een game die ik op een avondje gamen met vrienden uit de kast haal om effe lekker een uurtje dikke lol te hebben.

Alhoewel de Run the Street mode met zijn RPG-elementen erg tof is en je in de multiplayer natuurlijk flink tekeer kunt gaan, biedt FIFA Street 2 te weinig diepte om dagenlang te boeien. Het is meer een snack voor de lekkere trek. En daar is natuurlijk niks mis mee.

GENRE: STRAATVOETBAL • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW
ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	4	8	82

Ankh is een eerbetoon aan LucasArts zonder te klonen. Een grappig, aandoenlijk, ouderwets goed avontuur!

ANKH

Oké, ik zeg het nog één keer: point and click adventures zijn niet dood! Ze zijn niet saai en het is geen genre uit een grijs verleden. Point and click adventures zijn alleen een beetje zeldzaam geworden. Gelukkig dook er onlangs weer eentje op.



Werp een snelle blik op de screenshots en je bent geneigd te denken dat Ankh een beetje kiddy oogt. Bijna als zo'n leer & verken spel voor je kleine broertje die net Freddy Fish is ontgroeid.
Gelukkig heeft Ankh daar niets mee van doen. Sterker, als Ankh ergens op lijkt dan zijn het wel de toffe adventures van LucasArts uit de hoogtijdagen van Monkey Island.
Ik zeg er meteen bij dat het nergens zo absurd en hilarisch wordt als de meesterwerkjes Monkey Island, Grim Fandango en Day of the Tentacle, maar de sfeer en de stijl zijn goed getroffen. Ankh speel je met een brede grijns om je mond.

LACHWEKKEND & CYNISCH

Dat heeft alles te maken met de manier waarop de personages zijn neergezet. Al in de openingsfilm ben je er getuige van hoe de jonge Egyptische held Assil vervloekt wordt door een mummie. Dit wordt lachwekkend uitgebeeld en zo neemt de game de zwart-wit horrorfilms over verboden tombes en vervloekte grafrovers, of recenter The Mummy 1 & 2, direct flink op de hak.
Deze insteek houdt stand wanneer je de dag erop hulp vraagt aan je vriendin in de Bazaar. Zij wuift je smeekbede cynisch weg, evenals je poging om haar een schatkaart voor nop te ontfutselen. Je zult toch echt wat beters moeten bedenken.
Cairo en de omgevingen waar je wijs-en-klik avontuur plaatsvindt, zijn overigens fraai vormgegeven. Het is daadwerkelijk behaaglijk om in dit spel te vertoeven. Een dipje Disney, een klodder Pixar en een snuifje Dreamworks maar vooral veel warme kleuren en lekker dik aangezette lichteffecten; een bonte cartoony stijl dus.

VERTROUWD & LASTIG

De besturing is vertrouwd, old skool zelfs. Gooi je toetsenbord maar uit het raam want met de muis kun je alles doen. Linkerklik is kijken, rechterklik is oppakken, trekken, duwen of een andere actie.

"ANKH SPEEL JE MET EEN BREDE GRIJNS OM JE MOND."


Door: **Sicksikmans** Pas toen ze de tent hadden opgezet, kwamen ze erachter waarom die in de campingwinkel voor de halve prijs lag.
(Bijschrift via Powerweb)


(Bijschrift via Powerweb)
Door: **gazilida** De male-escorteservice: komt klaar terwijl u wacht.

Eén klikje is lopen, dubbelklik en Assil trekt een sprintje. Een kind kan de was doen.
Bovenin beeld verschijnen je verzamelde voorwerpen die, naar goed adventure-gebruik, met elkaar te combineren zijn om puzzels op te lossen. Die puzzels zijn behoorlijk lastig en dat vind ik een pluspunt. Soms zijn de hints naar de oplossing een beetje erg vergezocht en blijf je maar net zo lang klikken totdat je verder komt, echter, een geoefende adventure speler snapt al snel de humor en denkwijze van Ankh.

KARIKATURAAL & SCHERP

Ook het verhaal mag er zijn en is beter dan ik aanvankelijk had verwacht. Ik zal niet te veel verklappen maar krokodillen, kamelen en Osiris, de God van de onderwereld, passeren allemaal op karikaturale wijze de revue.
De game wil ook niet krampachtig grappig zijn waardoor de humoristische momenten des te scherper naar voren komen.
Tenslotte wil ik nog een compliment maken voor de personages en in het bijzonder de voice-acting; die is perfect gedaan (gelukkig schitteren quasi-Egyptische accenten door afwezigheid). Nu maar hopen dat Take Two de Engelse taaloptie in de Benelux versie erin laat zitten...

HULP VAN DE MEESTER

Dat je in Ankh nogal wat old skool LucasArts invloeden tegenkomt, is niet zo verwonderlijk. Ontwikkelaar Deck 13 kreeg tijdens het maken van het spel namelijk assistentie van Telltale Games, een bedrijfje dat grotendeels bestaat uit ex-LucasArts mensen. Veel van hen hebben bijgedragen aan Sam & Max, Grim Fandango en Escape from Monkey Island.
Telltale is momenteel hard aan het werk om dit jaar een nieuwe Sam & Max adventure (PC) af te leveren!


Door: **mister soprano** "Het is godverdomme rammadan hoor!"
(Bijschrift via Powerweb)


(Bijschrift via Powerweb)
Door: **discodrissco** "Damn, is m'n kameel weer weggesloept."

DECK 13 • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.ANKH-GAME.COM
GENRE: POINT AND CLICK ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: FEBRUARI 2006

FIGHT NIGHT + BATTLEFIELD MODERN C



SLAAN, SCHIETEN EN SCHEUREN OP DE XBOX 360

Tripjes naar het Europese hoofdkantoor van Electronic Arts in Chertsey, Engeland, mogen voor de andere redacteuren dan gesneden koek zijn, voor mij is het nog best even wennen. 's Ochtends heen vliegen, een ritje met een taxi het Britse binnenland in, naar de regio waar het oorspronkelijke boek van The War of the Worlds zich afspeelt (trivia!). Dan, ter plekke, een boel wachten en af en toe luisteren naar presentaties over één van drie aankomende Xbox 360-games, die in de loop van maart moeten verschijnen... en ze zelf mogen spelen. Daarna meteen weer terug, moe, maar voldaan - behalve dat er nog een verhaal geschreven moet worden.

NIELS



KUDO

Kudo nam EA's boksreeks op zich en maakte van het waardeloze Knockout Kings het memorabele Fight Night. "Het gaat me niet om de bokssport op zich. Waar het voor mij interessant wordt, is het spelgevoel. Wat iemand voelt als hij op de knoppen drukt, wat die knoppen precies doen. Als ik via die knoppen iemand het idee kan geven dat ie aan het boksen is, dan ben ik in mijn opzet geslaagd."

Favoriete film: So I Married An Axe Murderer
Favoriet junkfood: Red Bull
Favoriete muziek: Bumpy Knuckles

FIGHT NIGHT ROUND 3

Deze trip vond plaats vlak nadat er een demo van de nieuwe Fight Night, van een halve gigabyte, was losgelaten op Xbox Live. Dat had behoorlijk wat opschudding tot gevolg, vooral omdat de demo in kwestie er briljant uitzag. Wat mij betreft was het een echte mijlpaal; de eerste consolegame die maanden voor de release door een gemakkelijk downloadbare, speelbare demo al zoveel indruk maakte. Niet alleen bij de pers, maar bij elke gamer met een Xbox 360 premium edition en een breedbandverbinding.

PIJN

Ik heb weinig met boksen (geef mij maar de wat sierlijkere, kungfu-achtige vechtsporten), maar met Fight Night heb ik me toch een avondje flink weten te vermaken.
Door de manier waarop de sport nu wordt gepresenteerd, zonder onnodige metertjes in beeld en met een camera die dynamisch in- en uitzoomt, kantelt en vertraagt, had ik het idee met een ongekende simulatie te maken te hebben.



Dat de vechters er nu écht levensecht uitzien, en ze bijvoorbeeld zichtbaar pijn lijden (hoe meer pijn, hoe minder energie ze over hebben), steeds meer beginnen te zweten en een steeds minder krachtige houding hebben, helpt natuurlijk ook.

KUDO

Fight Night Round 3 werd nog interessanter toen bij aankomst in Chertsey bleek dat de producer van deze game een zeer vermakelijke kerel is. Hij heet Kudo, heeft lang donker haar, draagt een goud-met-rode zonnebril en een blauw sportjasje en praat alsof zijn leven ervan afhangt - met plat Amerikaans accent. Kudo ratelde non-stop door over zijn spel. Zo vertelde hij dat er drie gloednieuwe superklappen in het spel zitten. Zoals de Flash K.O., waarmee je je tegenstander in één mep enorm verzwakt (dit soort klappen vallen regelmatig in echte bokswedstrijden, goeie toevoeging dus), en, dit vind ik de tofste, de Stun Punch. Lukt het je om zo'n beuk uit te delen, dan begint de actie trager te verlopen, sterft het geluid weg en verschuift het perspectief naar first-person. Tijd om definitief af te rekenen met je tegenstander!

BEELD EN GELUID

Grappig genoeg leek Kudo vooral enthousiast over de manier waarop het spel gemaakt is. Zo kwam ik te weten dat er van iedere bokser (behalve natuurlijk voor vintage helden als Muhammed Ali, daarvoor lieten ze lookalikes komen) een laserscan van drie miljoen polygonen werd gemaakt, in plaats van de oude methode, dat een 3D-ontwerper met niets begint en een steeds gedetailleerder model maakt. De sexy ringmeisjes werden op dezelfde manier in het spel gestopt. Kudo daarover: "Tja, dat was het minst leuke aan de productie, maar ja, we deden het voor de gamer, voor de ultieme realistische ervaring."
Daarnaast werd er 'facial motion capture' toegepast om het flapperen van een wang bij een harde klap vast te leggen. De textures werden dan weer gemaakt aan de hand van foto's van de boksers: zelfs kneuzingen en andere wonden werden gefotografeerd, vaak direct na wedstrijden: "Gaat die man naar het ziekenhuis? Niks ervan, we moeten de schade eerst vastleggen voor onze game!"
Ook ontdekte ik dat het team aanvankelijk dagenlang boksers op elkaar in had laten slaan, met een microfoon vlak op de actie, om geluidseffecten op te nemen. Toen dat weinig bevredigende resultaten opleverde, heeft Kudo een dooie big in laten vliegen en er olie over uitgesmeerd, om zijn mensen dáár vervolgens op in te laten rammen. "Je werd er wel een beetje vies van maar het leverde briljante sounds op."

HYPERREALISME

Fight Night Round 3 ziet er goed uit; je zou





het zelfs kunnen zien als een van de eerste kijkjes in de wereld van de échte next gen games, met 'hyperrealisme' en een meer filmische vormgeving.
In een boksgame kan dat natuurlijk makkelijker, omdat er maar twee personages vol in beeld zijn, maar het is in ieder geval heel andere koek dan het eerste stel EA-sportgames op de Xbox 360, waarover J.J. zo vloekte en tierde.

...LD 2: ...OMBAT + BURNOUT REVENGE



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Heel irritant, als je een groot deel van de middag zit te wachten op een of andere slome regelneef, je dan eindelijk naar het kamertje mag waar Battlefield 2: Modern Combat voor de Xbox 360 speelbaar is en je zelfs dan nog een poosje uit je neus mag eten omdat er TV's verwisseld moeten worden. Uiteindelijk heb ik maar een minuut of tien kunnen spelen, al maakten die minuten wel indruk.

De EA-medewerkers die ik vooral leerde kennen als TV-sjouwers, wisten me te vertellen dat ze er op de Xbox 360, nog meer dan op de vorige Xbox, van uitgaan dat de gemiddelde speler online zal gaan; het spel is daar subtiel op aangepast. Gebaseerd op mijn extreem korte testrun kreeg ik het idee dat Modern Combat op de 360 soepel speelt en erg leuk wordt; bijna een ideale game voor deze console.

ONLINE

Modern Combat is een opgepompte versie van de Battlefield 2 die op PS2 en Xbox verscheen, dus geen overzetting van de PC-uitvoering.



SINGLEPLAYER

De singleplayer die me gedemonstreerd werd, liet me wat kouder. Deze speelstand, waarin je van eenheid naar eenheid springt en werkt aan een arcade-achtige score, had om te beginnen te kampen met een wat lage framerate. En de EA-mannen liepen wellswaar een lijstje van vernieuwingen door, maar die klonken meer als eindelijk verbeterde slordigheden van de vorige versie dan als nieuwe functionaliteit.

Dus, de beste versie tot nu toe? Met een baartje misschien.



BURNOUT REVENGE



Burnout voor de Xbox 360 was de game die de minste indruk op me maakte; tuurlijk, de vonken, rook, schade- en snelheidseffecten (nu met échte per pixel berekende motion blurring, niet dat je veel verschil ziet) zijn nog een tikje mooier. De auto's hebben duidelijk wat meer detail en verfschilfers vliegen in het rond als je langs een obstakel schraapt. Ook zie je (nu al typische) Xbox 360-effecten zoals gloeiend licht en bumpmapped asfalt terug. Maar goed, Burnout was al een mooie game en een grote sprong is niet gemaakt; al vond ik het wel grappig dat de producer vertelde dat het spel aanvankelijk zó snel liep op de 360, dat ze het moesten downtunen om het speelbaar te houden.

XBOX LIVE

Echt nieuw is een tweetal features dat gebruikmaakt van Xbox Live. Ten eerste kan iedere speler twee fragmenten van zijn mooiste replays uploaden en vrienden hiervan op de hoogte brengen. Xbox Live stelt vervolgens een top twintig samen van de populairste geuploade crashes of inhaalmanoeuvres. Natuurlijk moet je wel Burnout Revenge hebben om deze replays te bekijken; de game slaat ze niet op als filmpje, maar als set-instructies.

Ook nieuw is Live Revenge, een stand die bijhoudt welke spelers je eerder hebben ingemaakt, zelfs als je weken geleden voor het laatst hebt geraced. Deze lui worden in-game aangemerkt, zodat je ze eens goed te grazen kunt nemen. Uiteraard zien deze rivalen ook dat jij 't op hen gemunt hebt, met nog fellere race-actie als gevolg.

Door de extra maandjes tussen de versies voor de vorige generatie consoles en deze 360-editie, was er ook tijd om het een en ander te tunen. Zo is een track, Eastern Bay, volledig opnieuw gebouwd, omdat de ontwikkelaars hem oorspronkelijk te saai vonden, en zijn ook de menuschermen vereenvoudigd.



PROJECT ZERO 3 — PLAYSTATION 2

SCORE 72 — GRAPHICS 7 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — NIELS

Sfeervolle Japanse horrorgame waarin alles draait om spoken fotograferen. Bij vlagen frustrerend.

PROJECT ZERO 3

De freelance fotografe Rei verliest haar verloofde in een verkeersongeluk. Toch begint de ellende pas als ze in haar dromen terechtkomt in een landhuis vol kwaadgezinde geesten. Ze heeft slechts een magische camera om zich te beschermen...

Vergeef me voor mijn onverbeterlijk Nintendo-georiënteerde wereldbeeld, maar Tecmo's Project Zero-reeks doet me altijd denken aan Pokémon Snap, een vaak over het hoofd gezien maar erg vermakelijk spelletje op de Nintendo 64, waarin je op een treintje door verschillende omgevingen rijdt en zo goed mogelijke foto's moet zien te maken van zoveel mogelijk Pokémon. Hoe beter hij op je kiekje staat, hoe beter je scoort.

Naarmate het spel vordert, krijg je steeds meer hulpstukken tot je beschikking, zoals appels om de beestjes uit hun val te lokken en een turbo, om ze te snel af te zijn. Een simpele opzet maar zorgvuldig gestructureerd en uitgewerkt.

UPGRADEN

Ook in Project Zero 3 (Fatal Frame 3 in andere regio's) draait het om het maken van foto's. Maar dan met een magische Camera Obscura, die de bijzondere kracht in zich heeft om spoken vast te leggen én te verslaan. Bovendien krijg je, net als in Pokémon Snap, punten voor de manier waarop je de spoken vastlegt - die je in dit geval kunt gebruiken om je camera te upgraden.

Ik begon met vertellen over Pokémon Snap om een punt te maken: het is niet voor niets dat je in die game in een treintje zit. De snelheid waarmee je door het landschap raast is een extra, door de makers opgelegde, handicap bij het maken van de juiste foto's.

De ontwikkelaars van Project Zero hadden dat voordeel niet. Omdat je simpelweg rondloopt, kun je altijd met een druk op de knop je camera tevoorschijn halen en de tijd nemen voor het juiste kiekje. Daardoor moesten de makers uitwijken naar andere manieren om het spel uitdagend te maken, en dat maakt Project Zero 3 (net als eerdere games in deze reeks) er niet altijd leuker op. Denk aan spoken die zó snel rondvliegen dat je ze haast niet kan volgen of spoken die je ineens van achteren belagen.

Het zit ook niet mee dat de besturing traag is en soms zelfs wat tegenwerkt. (In sommige ruimten met creatieve camerahoeken voelt het soms zelfs als een oude Resident Evil, help!)

> "UITEINDELIJK BEN JE IN PROJECT ZERO 3 NERGENS VEILIG."



"Nee, echt niet. Die Valentijnskaart heb je niet van mij!"



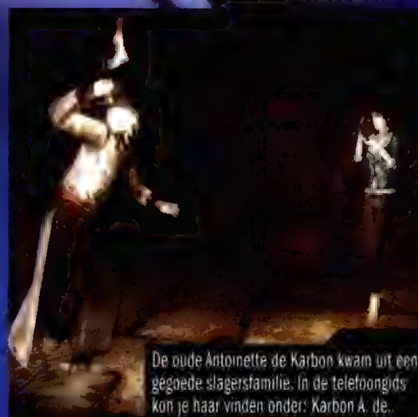
"Aaaaaaaarghh ... een mens!"

TECHNOHORROR

Gelukkig is de game op andere punten wel geslaagd. Natuurlijk is ie enorm sfeervol qua geluid en beeld, maar ook de spelopzet is goed bedacht. De game wisselt tussen nachtmerries waarin je een spookhuis verkent, en het echte leven waarin je, rustig thuis, onder andere je foto's ontwikkelt en research doet.

Ik word altijd een beetje zenuwachtig van de constante opgefokte sfeer van horrorgames en vond het daarom heel prettig om af en toe een rustpunt te hebben - om later in de game natuurlijk te ontdekken dat de twee 'dimensies' langzaam in elkaar over beginnen te lopen.

Net als in Japanse technohorrorfilms zoals The Grudge blijk je ook in Project Zero 3 uiteindelijk nergens veilig. Da's nog eens andere koek dan Pokémon Snap!



De oude Antoinette de Karbon kwam uit een gegoede slagersfamilie. In de telefoongids kon je haar vinden onder: Karbon A. de.



Japanners zijn weinig zachtzinnig met dieren. Zo zijn zij ook de uitvinders van een verrijdbaar elektrisch stoeltje als muizenval.

VIJF BEROEMDE SPOKEN



1. **Casper**, Het Vriendelijke Spookje. Werd begin jaren veertig getekend door ene Joe Oriolo. Casper was een spook, maar wilde graag vriendjes maken. Dat was helaas lastig omdat de meeste mensen schrikken van spoken.



2. **The Headless Horseman**. De ruiter zonder hoofd uit het korte verhaal The Legend of Sleepy Hollow van Washington Irving, verfilmd door Tim Burton als kortweg 'Sleepy Hollow'. Grappig detail: de fabel speelt zich af in een Nederlandse nederzetting in de VS.



3. **De Vliegende Hollander**. Niet simpelweg een spook, maar een heel spookschip. Afkomstig uit een legende over een kapitein die wellicht door de duivel bezeten was. Binnenkort óók de eerste grote nieuwe attractie in de Efteling sinds jaren. Ja, zulke dingen hou ik bij, ja.



4. **Het Spaanse Spook**. Beroemd Suske en Wiske-album, geschreven en getekend door Willy Vandersteen aan het einde van de jaren veertig. Een van de langste en beste avonturen in de reeks, waarin de helden terugreizen in de tijd en met hulp van een spook winnen van de Spanjaarden.



5. **Dr. Malcolm Crowe**. Het hoofdpersonage in The Sixth Sense, gespeeld door Bruce Willis. Excuses aan iedereen die deze film nog steeds niet heeft gezien, wel wilde zien en nu de clou verklapt heeft gekregen.

TECMO • TAKE TWO INTERACTIVE • TEL: 076-5481350 • WWW.TECMOINC.COM — GENRE: FOTOHORROR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: FEBRUARI 2006

BORIS

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 5 | SCORE 69

Final Fight Streetwise moet het hebben van het jeugdsentiment van gamers zoals ik. Hoewel... eigenlijk ben ik, net als alle andere gamers, meer geïnteresseerd in een paar nieuwe Xbox 360 games dan in deze oude troep.

FINAL FIGHT
STREETWISE




"Huh, hoort die vlieg bij jou?"

"VOOR DIT SOORT GAMES HEB IK GEWOON GEEN GEDULD MEER. DEZE TIJD IS VOORBIJ. WAT MIJ BETREFT VOORGOED."


"Nee, niet slaan, wurg me dan maar. Ik vind alles best zolang m'n hoedje maar heel blijft."


"Hé daar, wel eerst een nummertje trekken, hè?!"

Old habits die hard en zo is het ook met de Final Fight serie. Voor zulke legendarische franchises moet je gewoon respect tonen. Dus buig nu voor de PU en mompel drie maal Final Fight, Final Fight, Final Fight.

Als je aan de oude 2D arcade brawlers van vroeger denkt dan denk je waarschijnlijk gelijk aan Double Dragon. Maar de grap is dat het hele genre eigenlijk begon met Final Fight. Dat was de serie die de arcadehallen vulde met enthousiaste tieners die met hun handen in hun zakken stonden te wachten totdat ze eindelijk hun eigen guldens in de kasten konden gooien en de overige tieners konden laten zien hoe goed ze wel niet waren. Dat waren nog eens tijden.

Tegenwoordig weet geen enkele tiener meer wat Final Fight is, sterker nog... er bestaan zelfs geen echte arcadehallen meer in Nederland.

De serie heeft nog een paar krampachtige pogingen gedaan om succesvol te zijn op de Sega Saturn maar het mocht niet meer baten. De oude tijden zijn vervlogen en de Final Fight franchise is dood en begraven.

KYLE EN CODY

Tenminste, dat zou je denken. De werkelijkheid is dat Capcom nog één keertje probeert om de serie te reanimeren. Het resultaat heet Streetwise en is gemaakt door Studio 8, de makers van o.a. Maximo.

Net als bij het voorgaande deel op de Saturn is Streetwise een 3D aangelegenheid waarbij de nadruk ligt op heel erg veel geweld. Aan het begin van het verhaal zien we nog een keer de helden van vroeger, maar er is weinig meer van ze over. Haggar en Cody zijn mannen op leeftijd geworden en hebben de dagen van het knokken ver achter zich gelaten. Ook Guy is oud geworden maar hij heeft zichzelf opgewerkt tot een van de meest invloedrijke figuren in Metro City.

Het verhaal draait echter om Kyle, het jongere broertje van Cody. Deze laatste is op raadselachtige wijze verdwenen en Kyle zal zich een weg door een flink aantal levels moeten beuken om zijn broer weer terug te vinden.

TWEE KEER HETZELFDE

Het is daarbij opvallend dat de rechtlijnige missiestructuur waar dit soort games om bekend staan, is vervangen door een soort open wereld waarin je kunt gaan en staan waar je wilt en willekeurige voorbijgangers op straat moet vragen naar informatie over je broer. Zodoende ontdek je nieuwe straten en bendes tegen wie je moet vechten en zo kom je steeds een stukje dichter bij het einde van het spel. Dat klinkt allemaal best wel leuk en ik moet zeggen dat het spel ook wel zijn charmes heeft. Toch mogen we niet aan het bizarre feit voorbijgaan dat Capcom nog geen twee maanden na Beatdown: Fists of Vengeance met exact dezelfde soort game op de proppen komt. Waarom?


"En jij had me nog wel verzekerd dat m'n sweater niet zou krimpen als ik 'm op 60 graden zou waste!"

VOORGOED VOORBIJ

Misschien dat een spel als Final Fight Streetwise het vandaag de dag nog goed doet in Japan maar hier in Nederland zijn we met heel andere dingen bezig. We zoeken vernieuwing en noemen een opzienbarende verbetering in een genre graag next gen.



Deze ontwikkeling staat lijnrecht tegenover een spel als Streetwise dat teruggrijpt naar bejaarde videogame clichés die ik persoonlijk samen met mijn oude schoolagenda's onderin een kast op zolder heb opgeborgen.

Final Fight Streetwise is 't hoogstens waard om uit nostalgische overwegingen eens in de zoveel tijd nog eens uit de kast te trekken, maar voor games als deze heb ik eigenlijk gewoon geen geduld meer. Deze tijd is voorbij. Wat mij betreft voorgoed.

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM

GENRE: BEAT 'EM UP • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

ATV OFFROAD FURY BLAZIN' TRAILS



Matig uitgewerkte racegame met quads in de hoofdrol.

PSP **62** SCORE

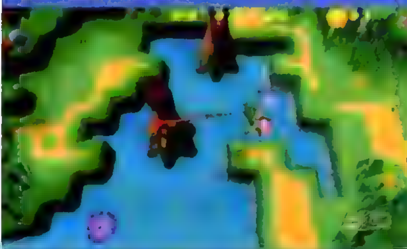
ATV OFFROAD FURY 3



Redelijk vermakelijke racegame met weder om die brommers op vier wielen.

PS2 **70** SCORE

FROGGER: HELMET CHAOS



Een matig avonturenspel met de spring in het veld genaamd Frogger.

PSP **55** SCORE

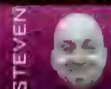
DEAD TO RIGHTS: RECKONING



Dood- en doodzonde als je geld uitgeeft aan deze doodsaaie game.

PSP **45** SCORE

PLAYSTATION 2 — ONIM

STEVEN 

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAME

Hoewel Onimusha: Dawn of Dreams een nieuwe weg inslaat, is de game nergens écht verassend. Ook wat betreft kwaliteit niet,

ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS

Nadat met Onimusha 3 de trilogie werd afgesloten, krijgen we met Dawn of Dreams gewoon weer een nieuwe portie op ons bordje gesmeten, dat kan allemaal zomaar tegenwoordig. Hopelijk is Dawn of Dreams het waard om deze wederopstanding te leiden.

Voordat ik thuis in alle rust aan Dawn of Dreams mocht beginnen, werd ik uitgenodigd om in Londen alvast een stuk te spelen en met meneer Yoshinori te praten, de producer van deze game.
Ik was natuurlijk heel benieuwd waarom Capcom had besloten toch nog een nieuw Onimusha deel te maken. Het antwoord was simpel: de fans hadden er om gevraagd. Yoshonori liet me verder weten dat zolang de serie succesvol is, er nieuwe delen zullen blijven verschijnen.
Wel slaan ze met de serie een nieuwe weg in en openen ze met Dawn of Dreams een nieuw hoofdstuk wat betreft de gameplay en het verhaal. Er wordt een sprong gemaakt van vijftien jaar en er zijn alleen maar nieuwe gezichten te bekennen, zowel vriendelijke als onvriendelijke.

ACTIE

De actie speelt ditmaal de hoofdrol, want Yoshinori gaf eerlijk toe dat de puzzels hem altijd al hadden geïrriteerd. Een puzzel is oké als deze de actie maar niet onderbreekt, en dat deden de puzzels in Onimusha wel.
Het is dus rammen en nog eens rammen, waarbij je de keuze hebt uit vijf personages. Hideyasu is de hoofdpersoon e[illegible] zwaarden. [illegible] ninja chick vinden we in de vorm van Jubei, [illegible]dochter van de held uit het tweede deel. Tenkai heeft zich uit met een stat, de Spaanse Roberto gebruikt zijn knuisten en mevrouw Ohatsu schiet er lekker op los.
Ieder heeft een unieke skill die toegang verleent tot speciale items of levels. Zo is Jubei klein en kan zij door nauwe gangen kruipen, en is Tenkei in staat om met de doden te praten en zo geheime informatie te vergaren.
Er zijn twee personages tegelijk in beeld waar je constant tussen kunt schakelen en zelfs speciale duo moves mee kunt uitvoeren (Hideyasu moet altijd één van deze personages zijn).
Vanzelfsprekend zijn alle personages sterker te maken en hebben ze ieder zo'n twintig wapens tot hun beschikking. Verder zijn er speciale powers en kun je de actie vertragen, hetgeen tot gevolg heeft dat de kleuren tijdelijk in negatief worden weergegeven. Het sterker maken van de helden is slechts een gedeelte van al het sleutelwerk, want het is ook mogelijk om items te combineren en te customizen.

NIET TE KORT

Feit is dat Dawn of Dreams vol zit met leuke gameplay elementen om de combat aan te vullen. In het begin lijkt

CGI VAN DE BOVENSTE PLANK

Iedereen die Onimusha 3 heeft gespeeld zal zich ongetwijfeld de schitterende openingsanimatie herinneren, en ook ditmaal opent de game weer met een hoogstaande CGI voorstelling.
Het knappe aan deze animatie is dat het eerder lijkt op een doorgeëvolueerde versie van realtime graphics, dan een pre-rendered voorstelling. Eerder een soort voorproefje dus van de opvolgers van de Revolution, Xbox 360 en PS3.
Dit moois hebben we te danken aan Geneon Animatie, een Japanse studio verantwoordelijk voor meerdere anime series. Ze gooiden al eerder hoge ogen op het gebied van computeranimatie toen zij het klassieke Appleseed verhaal van Shirow Masamune een CGI make-over gaven. En mocht je deze schitterende remake nog niet hebben gezien dan zou ik daar maar snel werk van maken. Je weet niet wat je mist!

> "ALLEMAAL BEKENDE KOST. GELUKKIG IS DIT WEL EEN VAN MIJN LIEVELINGSKOSTJES."



De serie mag dan wel een nieuwe weg zijn ingeslagen, de meeste screenshots zijn nog even onduidelijk als altijd.



Een zekere mate van onverschrokkenheid kan deze jongeman wis en waarachtig niet ontzegd worden.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: NNB — CAPCOM

USHA: DAWN OF DREAMS

PLAY 7 | 77 SCORE

die is degelijk als altijd.



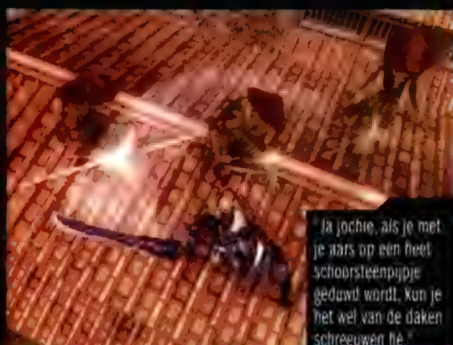
de actie een beetje repetitief maar als je eenmaal een stuk op weg bent, laat de diepgang iets van zich zien. Yoshinori vertelde dat het record van een tester op zestien uur staat, maar als je op een wat menselijker tempo speelt zoals ik dan verdubbelt het aantal uren zich al snel voordat je de confrontatie met de eindbaas aangaat. Dawn of Dreams is dus zeker geen korte game.

Op enkele momenten word je wel naar eerder gespeelde levels gestuurd maar over het algemeen wordt de game niet kunstmatig verlengd door eindeloos backtracken.

Dawn of Dreams laat het adventure verleden van de serie voor wat het is en richt zich op de actie, die goed in elkaar steekt. De game krijgt echter geen punten voor originaliteit want het is allemaal bekende kost. Gelukkig is dit wel één van mijn lievelingskostjes.



Die koopt z'n sandalen op zeker bij de Schoenenreus.



"Ja jochie, als je met je aars op een heel schoorsteenpijpje geduwd wordt, kun je het wel van de daken schreeuwen hè."

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PLAYSTATION 2 — BORIS

GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | 70 SCORE

De game is origineel van opzet maar mist helaas de broodnodige variatie om lang interessant te blijven.

TRAPT

Wat Spy vs. Spy deed voor de Commodore 64 en de ZX Spectrum, deed Deception voor de PlayStation. Het draaide allemaal om 't plaatsen van booby-traps en het in de val lokken van de vijand. Dat was lachen! Hopelijk vergaat het lachen je niet bij deze nieuwe 'vallenzetter' op de PlayStation 2.

De mooie prinses Allura met haar sexy gothic schoolmeisjes outfit wordt door haar kwade stiefmoeder onterecht beschuldigd van de moord op haar vader. Soldaten proberen haar te arresteren maar ze vlucht het Zwarte Bos in en ontmoet daar een demoon die haar voorziet van een gave waarmee ze verschrikkelijke vallen kan zetten voor haar vijanden. Met haar nieuwe gave keert ze terug naar het kasteel om dood en verderf te zaaien.



"Verdorie nog aan toe, ben ik er toch weer ingetrapt."



De klassieker met de bananenschil werkt altijd.

Dit hele verhaal wordt in het Japans verteld tijdens een tergend lange intro die in gebroken Engels is ondertiteld en die vreemd genoeg in het begin niet weg te drukken is. Maar oké, laat ik niet gelijk gaan zeiken.

TRAPT OP, TRAPT AF

Het leuke aan deze game is dat het helemaal draait om het zetten van vallen (traps) voor de vijandelijke soldaten. Het is hilarisch om de onhandige kereltjes door een deur te zien stappen en vervolgens verpletterd te zien worden door een groot rotsblok.

Maar het wordt pas écht leuk als je door hebt hoe je combo's kunt maken waardoor die vijandelijke mannetjes niet alleen worden verpletterd maar daarna ook nog gespiest, opgehangen, beschoten met pijlen en ga zo maar door. Je kunt in principe eindeloos lange combo's maken en als je echt goed bent dan zorg je dat pas de laatste valstrik echt dodelijk is.

Het probleem met deze game is echter dat de camera niet lekker meewerkt. Het is soms moeilijk om de vijand goed in beeld te krijgen en als je net op dat moment wordt aangevallen, is de kans zelfs aanwezig dat je in je eigen valstrik stapt.

TWEE UUR IS GENOEG

Tijdens het verloop van de game is het mogelijk om nieuwe valstrikken te unlocken en zodoende biedt de game nog een heel klein beetje afwisseling. Want hoe leuk het zetten van valstrikken ook is, op een gegeven moment heb je het wel een beetje gehad en vervalt het spel gewoon te veel in herhaling.

Ook de A.I. van de vijandelijke soldaten stelt niet veel voor en ik was eigenlijk na een uurtje of twee spelen wel uitgekeken op het hele principe.



OUT NOW • TECMO • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.TECMO.COM

UITSPRAAK IN DE ZAAK 'GOLD AWARD'

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Judge Ed: "Lichtelijk geïrriteerd als ik was over de onnozele argumenten van zowel aanklager als verdachte, ben ik zelf maar eens in de materie gedoken. En wat schetst mijn verbazing: achter de onmogelijke titel Phoenix Wright: Ace Attorney en dat gewauwel in mijn rechtszaal gaat zowaar een bijzonder leuk spelletje schuil!"



UITSPRAAK TENLASTELEGGING 1: GEBREK AAN REALISME

"Dat de game niet realistisch is beschouw ik eerder als een voordeel dan als een nadeel. In Phoenix Wright zijn de figuren karikaturaal en stereotiep maar juist daardoor grappig en herkenbaar.
Sterkste punt zijn de schitterend getimede en bijzonder spits geschreven dialogen, iets waar zowel aanklager als verdachte overigens nog iets van kunnen leren.
Jammer dat Jurjen T. juist dit zeer sterke punt niet heeft aangehaald, en vreemd dat aanklager Meijroos het gebrek aan realisme juist als minpunt naar voren probeerde te schuiven.
Bij deze verklaar ik tenlastelegging 1 in ieder geval volkomen GEGROND, MAAR NIET RELEVANT."

UITSPRAAK TENLASTELEGGING 2: GEBREK AAN ORIGINALITEIT

"Hier kan ik kort over zijn. De opbouw van dit spel is zeer aansprekend en ben ik zelden in een dergelijke game tegengekomen. De game wisselt telkens tussen het veldwerk en rechtszalen, zodat de speler om te beginnen locaties bezoekt, bewijsmateriaal verzamelt en getuigen ondervraagt, en zich vervolgens bezighoudt met kruisverhoren (mijn specialiteit bij vrouwelijke verdachten), het speuren naar tegenstrijdigheden in verklaringen en het op het juiste moment onder druk zetten van de getuigen.
Deze vorm van spelen komt op mij als trots lid van de Westerse wereld (we gamen hier tenslotte niet in Japan) in ieder geval als nieuw en verfrissend over, en dus acht ik de originele invalshoek zeker een argument voor een Gold Award.
Aldus verklaar ik de tweede tenlastelegging ONGEGROND."

UITSPRAAK TENLASTELEGGING 3: ZWAKKE UITVOERING

"De sobere animaties doen hun ding maar ik ben het met aanklager Meijroos eens dat er meer met de speciale mogelijkheden van de DS gedaan had kunnen worden. Dat moment waarop je de positie van de moordenaar moet aanwijzen op een plattegrond is heel bijzonder, net als de enkele keer dat je op een foto iets moet aantikken dat in tegenspraak is met een verklaring, maar er zijn te weinig van dit soort momenten. Daarbij is het technische niveau van beeld en geluid vergelijkbaar met dat van de gemiddelde titel op de Game Boy Advance. Op de DS is meer mogelijk!
Tweede tenlastelegging: GEGROND."

DE ZAAK GOLD AWARD - HET OORDEEL

"Phoenix Wright: Ace Attorney is een spannend [illegible] Toch is het niet alles goud wat er blinkt. De sobere animaties en het grotendeels achterwege laten van noemenswaardige DS-specifieke innovaties mag uitgever Capcom en daarmee deze game toch best worden aangerekend.
Deze Phoenix Wright is als spel op zich misschien wel goed genoeg voor een topscore maar de uitvoering is niet echt van topniveau.
Daarom heb ik besloten dat de enige juiste beoordeling exact op 88 punten uitkomt, en da's dus net wat te weinig voor een Gold Award. Verdachte T. wens ik sterke paarden toe voor z'n trekschuit en de heer Meijroos verwacht ik nog even in mijn kamer ter overhandiging van een en ander.
Zaak gesloten!"

OORDEEL SCORE 88

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	6	9

PLAYSTATION 2 / XBOX



GRAPHICS	REPLAY
7	6

Niet alles is even sterk uitgewerkt, maar als totaalpakket is dit de naam

CASTLEV
CURSE OF DARK

Mijn eerste stappen in Curse of Darkness zal ik niet snel vergeten. Ik was werkelijk teleurgesteld, een beetje verdrietig zelfs. Waarom hebben ze dat nu zo gedaan?

Castlevania is een van mijn favoriete spellenseries. Omdat ik die games ook al speelde toen ik erg jong was, hebben de klassieke griezelavonturen een speciaal plekje in mijn hart. Alsof mijn leven met dat van de familie Belmont is verbonden. Nou ja, iets minder dramatisch misschien.

RUIMTE

En daar liep ik dan, als Hector, de nieuwste driedimensionale Dracula-doder, door gangen die deels aan het oog werden onttrokken door een lelijke grijsgroene muur van mist. Ik wandelde door een opening in de muur. Het scherm werd zwart. Enkele seconden lang bleef het woord loading rechts onder in beeld staan. Toen pas stond ik in de volgende ruimte. Een kamer die heel erg leek op de vorige. Inderdaad, je kunt in deze Castlevania nooit van de ene ruimte naar de andere lopen zonder tussentijds laadscherm, ongeacht de grootte of detaillering van de volgende ruimte. Dat is niet iets wat ik bij het jaar 2006 [illegible]en. Dat geldt ook voor de [illegible]om aanwezige [illegible] die je zicht beperkt tot zo'n [illegible] virtuele meters.

KNEKELS

De eerste monsters gedragen [illegible] schapen. Als ze aanvallen, doen ze dat [illegible], maar meestal doen ze niets anders dan [illegible] een beetje in je richting [illegible].
Toen ik met mijn zwaard het [illegible] groepje monsters tot knekels had gehakt, begon ik voor het eerst een beetje plezier in het spel te krijgen. Want

"OOK DEZE CASTLEVANIA LAAT ME ACHTER MET HET GEVOEL IETS BIJZONDERS BELEEFD TE HEBBEN."



(Bijschrift) Powerwebs Door: Sjakie "Je kan m'n kont kussen!"

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GAMEPLAY **8** — **79** SCORE

Castlevania nog net waardig. Maar dan ook nét!

ANIA
NESS





(bijschrift via Powerweb) Door: **Ferry Freriks** Innocent Devil, da's net zoiets als charismatische Balkenende.



Door: **Gamefreak** En ik dacht dat m'n ex lelijk was.

dat hakken, dat ging wel lekker.
Maar waarom was hèt heilige Castlevania verworden tot een standaard hakspel met gelijkvormige kamers, suffe zombies, een overdaad aan laadschermen en van die domme mist?

2D-VOORBEELDEN

Inmiddels heb ik het spel voltooid en kan ik zeggen dat de laadschermen en domme mist me na een paar uurtjes spelen nauwelijks meer zijn opgevallen - ze werden gewoon deel van het spel.
Het idee een hakspel met gelijkvormige kamers en suffe zombies gespeeld te hebben is wel een beetje gebleven maar spelenderwijs ging ik inzien dat zoiets ook best over de meeste 2D-Castlevania's gezegd kan worden. En deze 3D-versie heeft ook veel goede dingen overgenomen uit de 2D-voorbeelden.

SPELWERELD

De spelwereld bestaat uit divers gethematiseerde gebieden die met doorgangen en warps aan elkaar zijn verbonden, zodat eigenlijk één grote spelwereld ontstaat. In de loop van het spel kun je steeds sterker worden door ervaringspunten te verzamelen, terwijl je ook wapens kunt smeden en versterken middels een aardig uitgewerkt grondstoffensysteem. En, inderdaad, soms heb je zo'n nieuw wapen (of een nieuwe powerup) nodig om een eerder onoverkoombare hindernis te passeren.

BOMMENTAPIJT

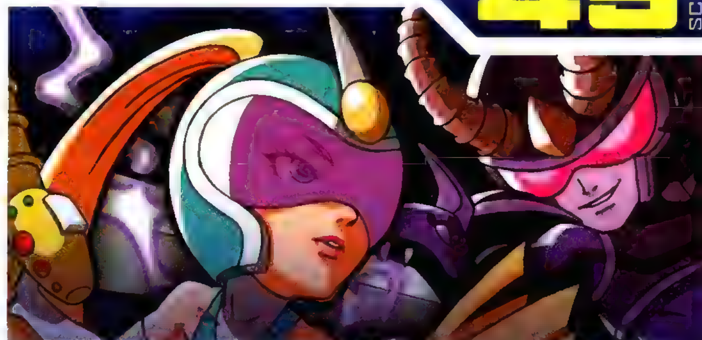
Sterkste punt van deze Castlevania is de mogelijkheid om verschillende soorten monsters (Innocent Devils) te verzamelen, die (één tegelijk) met je meevechten. Deze monsters kun je sterker maken en laten evolueren met de kristallen die verslagen vijanden achterlaten. Hierdoor levert je hakwerk altijd wel iets op, zelfs als je tijdens het zoeken naar een nieuwe doorgang voor de tiende keer hetzelfde groepje vijanden omkapt.
Los daarvan is het vechten ook nog eens erg leuk en intuïtief. Gevoelsmatig en qua besturing zijn er overeenkomsten met het hakwerk in God of War, al wordt de actie wat minder bruut in beeld gebracht. Toch, als je vliegende monstervriend van het vogeltype een bommentapijt loslaat op een groep ridders of raptors terwijl jij er met je reusachtige oorlogshamer op staat in te beuken, ontstaat best wel een onderbuikgevoel van algehele bruutheid.

INVALSHOEK

Is Curse of Darkness nu een RPG met een heftig vechtsysteem of een vechtspel met een uitgekiend RPG-systeem? Welke invalshoek je ook kiest, feit blijft dat de twee genres in deze Castlevania op elkaar versterkende wijze samensmelten tot een puik avontuur. Er zijn wat missers aan te wijzen, maar gaandeweg beklijven vooral de sterke punten. Ook deze Castlevania laat me achter met het gevoel iets bijzonders beleefd te hebben, iets wat ik niet had willen missen. Maar... er had meer ingezeten.

GAMECUBE — JURJEN

GRAPHICS **7** REPLAY **4** GAMEPLAY **4** — **45** SCORE



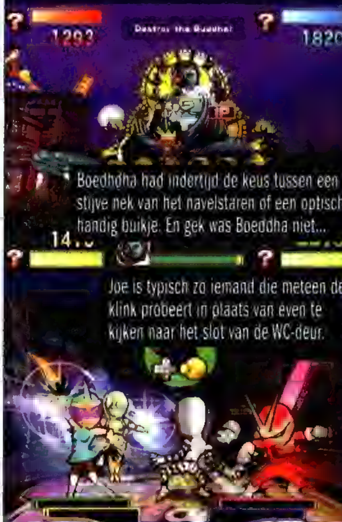
VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE

De zesde regel uit het handboek voor gamers luidt: 'Men zal niet licht een relatie met een vechtspel aangaan'. Om optimaal van een man-tegen-man-gevecht te kunnen genieten, zul je de finesses van de besturing moeten beheersen, en zoiets kost veel tijd en moeite.

In de jaren negentig heb ik mij met welhaast religieuze toewijding gestort op het perfectioneren van mijn vechtpasjes in Street Fighter 2 en Mortal Kombat 2. In die games ben ik nog steeds erg moeilijk te kloppen.
Daarna heb ik nog behoorlijk wat tijd gepompt in vechtspellen als Super Smash Bros. en Soul Calibur 2 maar écht helemaal diep zo'n spel ingaan is er niet meer van gekomen. Ik dacht meestal wel iets beters te doen te hebben, al weet ik nu niet meer wat precies.

OVERAL EXPLOSIES

Wellicht dat er nog eens een vechtspel voorbijkomt dat me kan motiveren om te blijven spelen tot ik alle fijne kneepjes van de kunst beheers maar zo'n spel moet wel wat toegankelijker zijn dan Viewtiful Joe: Red Hot Rumble. Mijn god, wat een verrotte chaos, was mijn reactie toen ik voor het eerst een potje met z'n drieën tegelijk probeerde. Overal explosies, er sprong van alles door het schuddende beeld, maar wat deed ik nu eigenlijk?



Boedhdha had indertijd de keus tussen een stijve nek van het navelstaren of een optisch handig buikje. En gek was Boeddha niet...

Joe is typisch zo iemand die meteen de klink probeert in plaats van even te kijken naar het slot van de WC-deur.

GEEN ZAK AAN, GEEN ZAK UIT

Het werd mij duidelijk dat ik standaard wat special moves kon uitvoeren en dat ik powerups kon pakken om extra speciale krachten in de strijd te gooien. Duidelijk. Laat ik het maar eens gaan proberen...
Ik heb mijn uurtje in de spelstand voor een enkele speler er net op zitten, en ik vond er geen zak aan. Ik moest diamantjes verzamelen, zo snel mogelijk op knopjes drukken, een wandelend standbeeld verslaan, en ik deed die dingen plichtmatig maar ik vond er geen zak aan. Na een paar hectisch schuddende en zeer onoverzichtelijke speelveldjes verscheen een tekst in beeld die aangaf of ik had gewonnen of verloren. Eerlijk gezegd maakte het me geen zak uit.

KUTSPEL

Natuurlijk moet ik als professioneel (haha) spelbespreker veel meer dan een uur in een vechtspel als dit pompen om een goed en doordacht oordeel te kunnen vellen. Maar door de irritatie over mijn eerste spelsessies heb ik dus absoluut geen zin meer om dat irritante kutspel te laden.
En dus ga ik je nu toch al vertellen wat ik van dit kutspel vind. Viewtiful Joe ziet er leuk en apart uit, de besturing voelt goed, geluidseffecten zijn best wel vet, de actie is lekker snel en hectisch en er zitten een paar leuke filmpjes tussen. Enig minpuntje: ik vind er geen zak aan.

OUT NOW • CAPCOM • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL



EFFE M'N EI KWIJT...

De spanning is om te snijden. Zacht grommen de computers om me heen. Daar zit ik, hoog in mijn commandcentre, omringd door kabels, afstandsbedieningen, toetsenborden en controllers. Het 1-Up team staat gereed, met brandblussers in de hand en angst in de ogen staren zij me aan. Mijn hand reikt voorzichtig naar de knop. Zou alle apparatuur het weer doen? Zou ik jullie weer kunnen verheugen met het nieuws van heuse echte eastereggs? De tijd was kort, wat doet het systeem?
Hebben we mooie foto's van games, of maak ik mijn terugkeer in 'Eerste Hulp AMC'?
Langzaam sluit ik mijn ogen, voel hoe de huid van mijn vinger zacht de knop raakt... een klik! stilte... geen ontploffing, geen rook, vuur of doden... slechts stilte... EN BEELD!!
Een satanische lach kleurt mijn gezicht. Master, hit the switch, Igor is alive!

Ps. Oh, nog even voor al jullie ongelukkigen met een DS, PSP of Xbox 360: volgende maand zijn jullie weer aan de beurt. Lach deze maand nog maar even om de mensen die een gewone Xbox of PlayStation 2 hebben.....



OPERATION FLASHOINT ELITE (XBOX)

EGG 1: VREDE OP AARDE
Man down! Enemy on four o' clock! Ik hoor mijn teamgenoten schreeuwen terwijl ze nietsvermoedend in de hinderlaag lopen. De mitrailleurs ratelen. Er klinkt geschreeuw, iedereen rent in paniek... De stemmen op de radio vervagen en gaan weldra over in een monotoon gezuis.
En ik? Ik ben er goddank niet bij, want precies 180 graden daarvandaan, tegenover de warzone, vier ik kerst in een weiland met prachtig verlichte kerstbomen, die qua framerate gelukkig net zo dramatisch zijn als de rest van de game. MEIN LIEBE GOD!
Nou goed, als je de misplaatste retro-feel naar ellendige graphics voor lief neemt dan is de kerstgedachte toch altijd zoet.
Hoe? Stel simpelweg de klok van je Xbox in op eerste Kerstdag (25 december, heel goed) en duik een willekeurig level binnen waar dennenbomen staan. Net echt.....



NINJA GAIDEN BLACK (XBOX)





EGG 1: GIMME AN 'X'
Speel tot het vierde level en je komt bij een wazig uitziende club terecht, die bekend staat onder de naam Han's Bar. Probeer, terwijl het neonlicht in je gezicht priemt, eens een blik naar links te werpen. Op de kruising zie je het begin van een kleine steeg, met blauwe lijnen op de muur. Doe een wallrun+jump en spring van lijn naar lijn. Je komt bij een geheim platform, met een glanzend Xbox teken, welke je volledig herstelt.
Op medium en Ninja-dog moeilijkheidsgraden ligt hier ook nog de Windmill shuriken. Yep, ik ben een pussy, startte weer op normal.....

EGG 2: KEN IK HAAR NIET?
Als je op het Ninja-Dog level besluit de brui eraan te geven, of met select+start terugkeert naar het hoofdmenu, zie je dat de achtergrond is veranderd in een beeltenis van Ayane.

WWE VS RAW 2006 (PS2)

EGG 1: VINCIE, WAAR ZIJT GIJ???
Voor deze game dacht ik een hele cool egg te hebben. Het is namelijk zo dat je in General Manager tegen de referee Vince MC Mahon kunt aanlopen, de bekende WWE promotor. Precies één match nadat hij je wedstrijd leidt, kun je hem kiezen voor het aankomend rooster.
Maar helaas, na twaalf uur worstelen en het bekijken van ruim veertig afzonderlijke matches, kwam er nog steeds geen Vince langs. Hij zit er echter wel degelijk in, als je maar voor de RAW line-up gaat. You try! Ik kan nog slechts mijn woede koelen, again and again and again!

AGE OF EMPIRES 3 (PC)

EGG 1: JE TIJD VOORUIT ZIJN
Ik hou van mijn werk. Ik hou van mijn werk omdat ik zulke gruwelijke games onder ogen krijg als AoE 3. Gruwelijk als in positief, dat lijkt me duidelijk.
En wij zitten er in! Jawel, onze zeevarende trots, de Oost-Indische Compagnie, en zelfs de stadhouder en de landsknecht zitten erbij: de Hollanders zijn terug!
Laat ik niet te nationalistisch worden, maar het bij het geheime wapen houden: als onze dorpelingen in nood zijn, de musketten dienst weigeren en wij oo zoo vreezen, druk dan enter en typ: tuck tuck tuck. Please don't drink and drive!



PAPER MARIO: THE THOUSAND YEAR DOOR (NGC)

Blij spel, blije figuren, blije kleuren, blij verhaal, blije moves, blije stages, blije muziek, blije Bor! (steek er vooral nog een op...treehuggin hippie!)
Op een of andere manier is Mario meer Mario als ie 2D is. Maar misschien beledig ik nu een hele hoop mensen... aaah, bummer.

EGG 1: ITSA MARIO!!
Dit is geen hele bijzondere, maar wel grappig voor al die gekken onder ons die alle Mario's kennen en het muziekje waarschijnlijk nog zullen neuriën als ze oud en dement zijn.
Wacht een poosje bij elke e-mail van Peach en je hoort het originele muziekje van Mario World.

EGG 2: EERSTE DOUCHE PRINCESS PEACH OOIT!
Jaja, ontvoerd worden door iemand anders dan Bowser, is ook weleens prettig. Zeker als diegene beschikt over het laatste genot in badkamercomfort.
In elk stukje dat je speelt tussen de chapters met de welbevallige Princess Peach, kun je haar laten douchen en badderen in het vertrek aan de linkerkant (al hoeft het niet voor de story). Na deze verfrissende aangelegenheid, heeft Mario's ehm... muze zich ook een andere coupe aangemeten!

EGG 3: THE FAN(S)
Zo jammerlijk, dat ik deze niet tijdig op de foto heb kunnen krijgen maar probeer hem eens als je de kans krijgt.
Na het eerste gevecht in de arena met de grote rode boze havik, zie je hem staan pronken, omringd door fans. Hamer deze verwaande aanhangers grof aan de kant en onze Hawk vriend begint een enorme tirade tegen je.

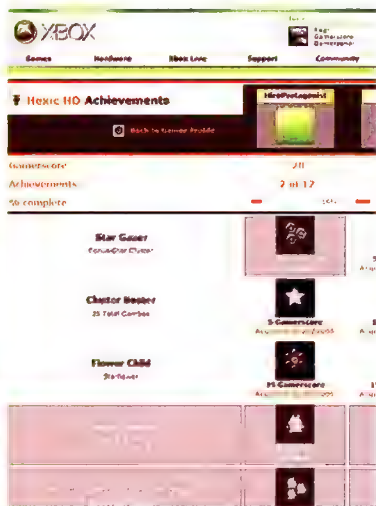


HOE STAAT HET MET XBOX LIVE ARCADE?

Dat Xbox Live Arcade standaard op iedere Xbox 360 staat, is belangrijker dan je denkt. Het kunnen downloaden en kopen van kleine spelletjes is namelijk de eerste stap op weg naar een spelcomputer die volledig via het web werkt. Voordeel is dat je niet meer hoeft te betalen voor de verpakking en het gesleep met dozen tussen fabriek en winkel. We checkten even hoe het staat met het leukste extraatje van de Xbox 360.

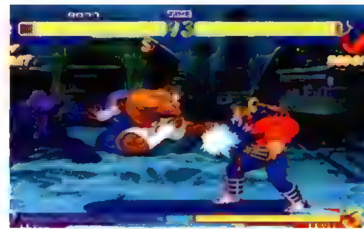
OM TE BEGINNEN

Standaard staat al één game in je Live Arcade: Hexic HD, een aardige puzzelgame van de man achter Tetris. Via Xbox Live kun je vervolgens meer spelletjes binnenhalen - de demoversies zijn gratis. Ieder spel past op een Memory Unit en je hoeft niet per se een harde schijf op je 360 geklikt te hebben.
Net als bij 'echte' games worden hoge scores en Achievements online bijgehouden, althans voor wie de volledige versie heeft - en die koop je met Microsoft Points, die je bemachtigt met je creditcard of in je favoriete gameshop.
Live Arcade-spelletjes zijn natuurlijk geen next gen übergames maar blijken vaak leuk genoeg om te chillen tussen belangrijke missies door. Helaas zijn er ook nog wat kinderziektes: sommige games zijn klakkeloos overgezet van de PC, onder andere met té kleine letters als gevolg.

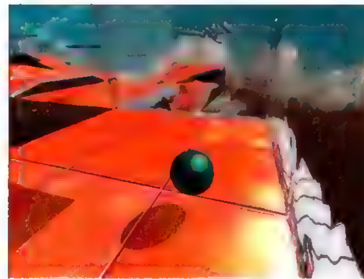


MEER OP KOMST

Microsoft belooft regelmatig nieuwe games toe te voegen aan Xbox Live Arcade maar tot nu toe was daar weinig van te merken. Gelukkig zijn er wat nieuwe titels aangekondigd, waarvan sommige misschien al beschikbaar zijn als je dit leest.



■ Street Fighter II: Hyper Fighting, een van de betere uitvoeringen van de klassieke vechtgame.
■ Poker in de populaire Texas Hold 'Em-variant.



■ Een soort Monkey Ball maar dan met knikkers: Marble Blast Ultra.
■ Hoop World, drie tegen drie basketbal van onze eigen Hollandse ontwikkelaar Streamline Studios.
■ Roboblitz, een actiegame gebouwd met de Unreal 3 Engine.



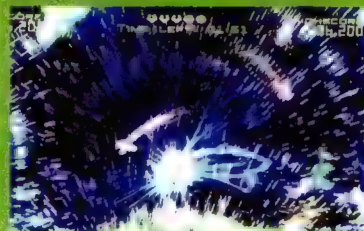
NINTENDO'S VIRTUAL CONSOLE

Nintendo-fans moeten maar eens goed kijken naar Xbox Live Arcade, want de kans is groot dat de retrofunctie van de Revolution er sterk op lijkt. Het zou ons niets verbazen als het downloaden van NES, SNES en N64-klassiekers ook tussen de vijf en vijftien euro per spel gaat kosten, al is het wel weer iets voor Nintendo om het te koppelen aan het sterrensysteem, zodat het kopen van Nintendo-games in de winkel je alvast op weg helpt met je 'virtual console'-collectie.

TOP 5

1 - GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

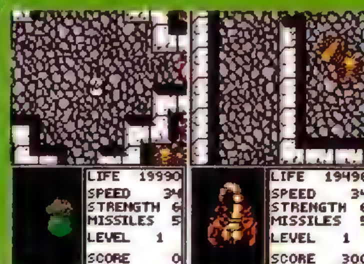
De oorspronkelijke Geometry Wars zat bijna als grapje bij Project Gotham Racing 2, maar in zijn geëvolueerde vorm op Live Arcade is ie uitgegroeid tot een culthit. Dat zit 'm in de verslingerende gameplay die snel moeilijk wordt maar met wat inspanning toch beteugeld kan worden, de constante beloningen (betere ammo, extra levens en bommen) en de chique wireframe graphics.
Het is interessant om na Geometry Wars eens Mutant Storm Reloaded te spelen, een andere Xbox Live Arcade-shooter. Op het eerste gezicht lijken ze enorm op elkaar, op het tweede gezicht is de eerste briljant en de tweede prut. De details maken het verschil. Check trouwens ook Smash TV en Robotron 2084 op Live Arcade als je wilt weten waar het 'ren rond en schiet alle kanten op met hulp van twee joysticks'-genre vandaan komt.



2 - GAUNTLET

Arcadeklassieker overgezet naar Xbox Live Arcade. Beste feature: met vrienden via Xbox Live samenspelen. Veel beter dan alle remakes van deze actievolle dungeoncrawler.





3 - ZUMA

Geinige puzzelgame waarin je gekleurde ballen rondschiet. Rip-off van Puzzloop, een spelletje dat binnenkort ook op de DS verschijnt. Benieuwd welke versie leuker is.



4 - OUTPOST KALOKI X

RTS voor dummies. Je moet ruimtestations uitrusten met energiecentrales, winkels en laboratoria en zo voorbijgangers tevreden stellen. Simpel, maar leuk om te spelen.



5 - BANKSHOT BILLIARDS 2

Uitstekende poolsimulatie. Je bekijkt de tafel van boven en kan een stuk of tien spelvarianten spelen. Let wel: dit is zo'n game met haast onleesbare letters.

RUNNER UP - WIK: FABLE OF SOULS

Platformpuzzelaar waarin je niet kunt rondlopen maar wel beschikt over een uniek springmechanisme. Je bepaalt steeds je 'sprongboog' en schiet dan pas weg.





DEMOCHECK

PANZER ELITE ACTION

Met Panzer Elite Action gaat JoWood duidelijk voor de mainstream. De besturing geschiedt net als bij een shooter met de WASD-toetsen, de koepel draai je met de muis. Voor de rest is het knallen, knallen en nog eens knallen. Er komt trouwens ook een PS2 en Xbox versie.
Puristen hebben hier niks te zoeken; het is een echte tank actiongame, het simkarakter uit de vorige delen is helemaal losgelaten.
Score: ★★
WWW.PANZERELITEACTION.COM/MAIN.PHP



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Petroglyph lijkt er in te slagen een diepgaande RTS- annex strategische game af te leveren die het Star Wars universum eer aandoet en tegelijkertijd geen C&C kloon is.
In deze demo krijg je een voorproefje van het opbouwen van je legers en de verschillen tussen de Rebel Alliance en de duivelse Empire.
Score: ★★★
WWW.LUCASARTS.COM



GRATIS PLANETSIDE

Sony Online Entertainment heeft te kennen gegeven dat de MMOFPS PlanetSide (Massive Multiplayer Online First-Person Shooter) een volledig jaar gratis te spelen zal zijn.
Nieuwe spelers konden zich vanaf 14 februari inschrijven voor een gratis account die op een aantal zaken afwijkt van de betaalde service. Gratis spelers zijn gelimiteerd op het vlak van BattleRank en Command-Rank. Ook is voor de niet betalende spelers het arsenaal wapens beperkt.
Nieuwkomers kunnen zich overigens eerst bekwamen in de nieuwe trainingsfaciliteiten alvorens de strijd aan te gaan.
Meer info:
http://planetside.station.sony.com



GRATIS CHAOTISCHE DOWNLOADS

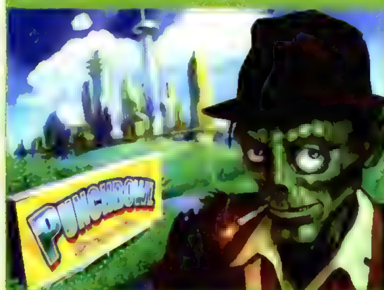
De twee laatste co-op missies voor Splinter Cell: Chaos Theory kun je nu downloaden via Xbox Live.
De nieuwe maps, getiteld Nuclear Plant en UN Headquarters, completeren de spannende co-op verhaallijn.
Beide missies werken in split-screen, systemlink en via Xbox Live.



DEMOCHECK

STUBBS: THE ZOMBIE

In de demo van deze ietwat vreemde maar erg grappige Zombie game, kun je als speler al flink wat Stubbs 'moves' uitproberen. Zo kun je met stukken (eigen) lever smijten die dienst doen als gifbommen of je eigen hoofd gebruiken als bowling bal. De meligheid wordt compleet met het laten van extreem stinkende scheten.
Als spel misschien niet over de hele linie geslaagd (zie PU 1), als demo super lollig!
Score: ★★★★
WWW.STUBBSTHEZOMBIE.COM/INDEX.CFM



ALPINE SKIING 2006

Een winterfrisse skigame die leuker is dan de titel doet vermoeden. Tijdens de lange afdalingen ontwikkel je gigantische snelheden. Daarbij is Alpine Skiing 2006 a) super simpel om te besturen, b) een genot om naar te kijken en c) zijn de crashes dankzij de raggdoll physics hartstikke funny!
Score: ★★★★
[illegible]



TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

Voor de treintjesverzamelaars en andere tjoektjoek gamers onder ons zijn we alweer toe aan de 2006-editie van deze vreemdsoortige sim.
In deze demo mag je een aantal lege veewagens van het station Hawes naar Galdale brengen en je krijgt... een volle lading weer mee terug. Maak ons gek! Zelf wissels omzetten... wie gaat hier nu niet helemaal nat op?
Score: ★★
WWW.AURAN.COM



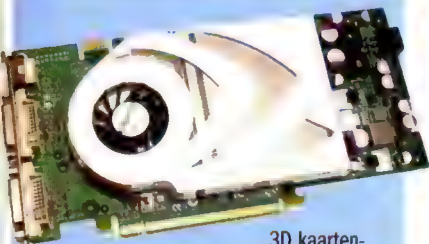
WORDT CODEMASTERS DE NIEUWE NCSOFT?

NCsoft is een van de grootste partijen op MMORPG gebied met meerdere games die naast Korea ook in Europa steeds meer voet aan de grond krijgt.
Codemasters gaat nu, in Europa en in Amerika in ieder geval, tegengas geven. Om te beginnen zal Codemasters de MMO-titel **RF Online** op de markt gaan brengen. Het spel is op dit moment al een groot succes in Korea en China.
RF Online is het best te typeren als een mix van fantasy en science-fiction en is niet zozeer een MMORPG, als wel een combinatie van RPG en RTS. Qua stijl dringt een vergelijking met Final Fantasy en Super Robots Wars zich op.
Daarnaast gaat Codemasters ook de Europese distributie van **Archlord** verzorgen. Deze game is ontwikkeld in Zuid-Korea en is daar in de open bèta fase. In Europa moet deze game in het derde kwartaal van 2006 het licht zien. Uniek aan Archlord is dat elke maand één speler, de Archlord dus, de totale controle heeft over de hele wereld. Deze speler kan dan iedereen zijn wil opleggen. Dus als je een complete stad wilt wegvagen, zou dat in theorie kunnen. De wereld waarin dit plaats gaat vinden heet Kantra en huisvest volgens de makers diepe PvP-gevechten en een sterke verhaallijn.





PRINSHEERLIJKE 3D KAART



3D kaartenbakker Point of View heeft weer een geinige bundel in de aanbieding. Bij aankoop van een Point of View GeForce 6800 GS AGP, Point of View GeForce 6800 GS PCI-e, Point of View GeForce 7800 GTX óf Point of View GeForce 7800 GT krijg je het laatste avontuur van de Perzische Prins (The Two Thrones) er gratis bij.

DISTRIBUTIE: POINT OF VIEW GRAPHICS
WWW.POINTOFVIEW-ONLINE.COM

LAPBOARD KRIJGT TWEEDE KANS

Infinium Labs, het bedrijf dat een revolutionaire Phantom console/PC combi zou gaan maken, is van doelstelling veranderd. Geen spelmachine meer, maar de opvallende keyboard-muis combinatie die oorspronkelijk geleverd zou worden met de Phantom console, gaat men apart uitgeven voor PC.
Het **Lapboard** ziet er dan ook erg sexy uit en moet dit jaar in Amerika en Europa op de markt komen.
De beruchte Phantom console was op papier een op PC gebaseerde console die PC gaming naar de huiskamer had moeten brengen. De console had geen CD/DVD-lader en wilde gamers via een abonnement PC games laten downloaden op een interne harde schijf.



CREATIVE GOODIES

Creative kondigde onlangs een omvangrijk assortiment accessoires en upgrades aan voor haar bekroonde Sound Blaster X-Fi line-up. Dit alles in het kader van het creëren van de ultieme home entertainment omgeving, voor zeer fanatieke film- en muziekliefhebbers.
De **Home Theater Connect DTS-610** is een autonome encoder waarmee een Media Center- of standaard PC via een enkele digitale kabel kan worden aangesloten op een home cinema systeem.



Met de **Sound Blaster Home Cinema kabel** scoor je eenvoudige verbinding tussen PC en een home cinema systeem in huis waarmee je kunt luisteren naar ongecomprimeerde audio in Xtreme Fidelity 24-bit/96kHz kwaliteit, via 7.1 kanalen. Met deze Sound Blaster Home Cinema kabel beschik je over acht gescheiden RCA-uitgangen op basis van de mini-jack uitgangen van de kaart.



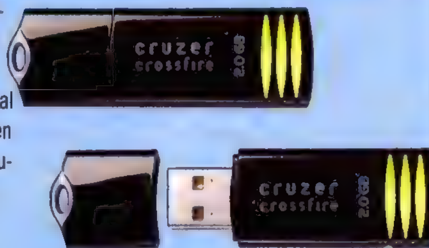
Met de **Sound Blaster Digital I/O module** upgrade je je Sound Blaster naar digitale connectiviteit met S/PDIF digitale ingangen en uitgangen, zowel in optische als coaxiale versie. Handig om DTS- en Dolby Digital-signalen door te sturen bijvoorbeeld.
De **Sound Blaster X-Fi Elite Pro I/O Console & Remote Controle** zorgt ervoor dat je een PC met een Sound Blaster X-Fi kaart kunt ombouwen tot professionele audioapparatuur met aansluitmogelijkheden voor een platenspeler, elektrische gitaar, microfoon, MIDI, analoge en digitale I/O. Voor de echte muziekfreaks dus.



PRIJS: NNB • DISTRIBUTIE: CREATIVE • WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

SANDISK'S CRUZER CROSSFIRE

SanDisk, bekend van geheugenkaartjes in alle soorten en maten, waaronder die felgekleurde voor de PSP, komt nu met de Cruzer Crossfire, een USB smartdrive voor de next gen consoles. De SanDisk **Cruzer Crossfire** is er in vier kleuren en ieder kleurtje heeft een andere capaciteit: 512MB in het groen, 1GB in het wit, 2GB in het zwart en 4GB in het blauw. De USB stick wordt geleverd met een metallic sleutelkoord dat kan worden vastgeklikt. Bij aansluiting op een USB-compatible apparaat, wordt het indicatielampje van de Crossfire groen. SanDisk richt zich naar eigen zeggen nu vooral op de Xbox 360 gebruikers die info over willen zetten naar de harde schijf, maar ook de nieuwe consoles van Sony en Nitnendo gaan USB sticks gebruiken. Logischerwijs, kun je de sticks ook gebruiken voor je PC.



PRIJS: (EUROPRIJZEN NNB) $ 54,99 VOOR 512 MB, $ 99,99 VOOR 1 GB, $169,99 VOOR 2 GB EN $329,99 VOOR 4 GB
DISTRIBUTIE: SANDISK • WWW.SANDISK.COM/DEFAULT.ASPX

ACTIVISION FACEPLATES

Het begon als gimmick maar inmiddels kun je Xbox 360 faceplates in alle soorten en maten krijgen. We hebben al een Project Gotham Racing 3 faceplate op onze Xbox 360 gehad, een X05 faceplate, een special limited edition E3 2005 faceplate en onlangs bezorgde ook Activision ons weer een tweetal frontjes. Het leuke is, ze zijn helemaal gratis. Tenminste, als je een van de vier momenteel beschikbare Activision games voor de Xbox 360 koopt. Schaf je dus Gun, Tony Hawk's American Wasteland, Call of Duty 2 of Quake IV aan dan krijg je er gratis een faceplate van Quake IV of Call of Duty 2 bij.
De actie zal gedurende drie weken exclusief lopen bij Free Record Shop België en Nederland in de periode eind maart/begin april, zolang de voorraad strekt.
Uiteraard raden we iedereen vurig aan de Call of Duty 2 faceplate te kiezen; die game was moddervet en Quake 4 voor de Xbox 360... tja, dat was toch een beetje een tegenvallertje.



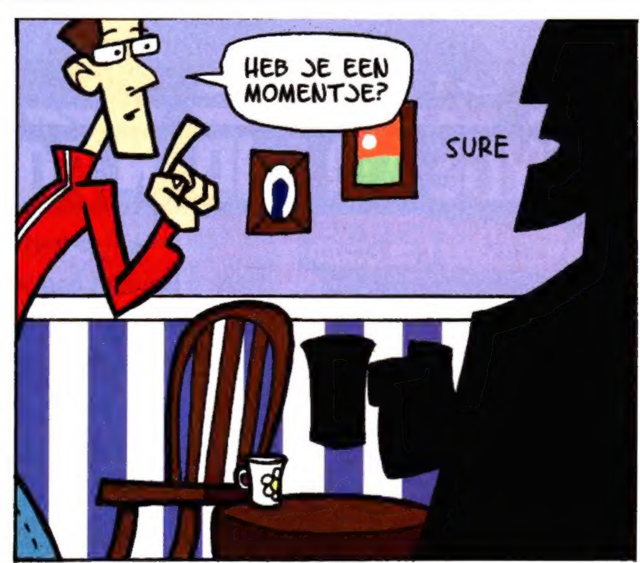


PRIJS: N.V.T. • DISTRIBUTIE: CONTACT DATA • WWW.CONTACTDATA.NL ★★★½☆

























JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Steven en Jan trokken hun avonturenpakje aan en gingen op pad in Oblivion. Spanning en sensatie!



- Jurjen heeft iets met draken, maar dat schijnt in Drenthe heel normaal te zijn. Gelukkig voor hem brengt **UBISOFT DRAKENGARD 2** in Europa uit.
- Een wel heel **SPECIAAL KRANTJE** steekt er bij de PU. "Extra, extra, read all about it..."
- J.J. is de enige op de redactie met een **24** ringtone. Inderdaad, ook wij vinden het zielig, de rest heeft gewoon stoere gamegeluidjes. Maar goed, J.J. is dus wel de aangewezen man om 24 uur met Bauer door te brengen, nee niet Frans.
- Jurjen probeert middels **ELECTROPLANKTON** aan te tonen dat ie best wel ritme heeft.
- Als er met Orcjes gespeeld kan worden, is Steven er altijd als tweede bij. Jan natuurlijk als eerste, vandaar dat hij **LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II** voor z'n rekening nam.
- Soms is Jeroen heel erg behulpzaam, dan helpt hij de **LEMMINGS** naar hun einddoel. Vaker laat hij ze gewoon te pletter vallen, met een gemene grijns op z'n smoel. Bah!
- Wat moet je met een **ONLINE ROLLENSPEL** op de Xbox 360 van drie jaar oud? Steven legt het ons uit.

POWER UNLIMITED 4 LIGT 27 MAART IN DE WINKELS

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

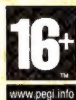
Nederlands Uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI 2006 PRINT










16+
www.pegi.info


DVD
ROM
SOFTWARE


XBOX 360


BETHESDA
GAME STUDIOS


Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company


2K
GAMES